平成2年8月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第8号通巻48号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

8

Aug.1990
No.48
500yen（本体485円）

敵の難度を下げて　めざせ1周攻略
パロディウスだ!

中級へレッツゴー!!
G-LOC

すごいぜ。スペシャルウエポンで敵を一掃だぁーっ!
トライゴン

CPシステム第10弾　剣を使うジャンプアクションゲームだ
チキチキボーイズ

モーレツ白熱大攻略

いよいよ佳境へ… 意外な結末とは!?
カダッシュ

1コインクリアは不可能じゃない
戦場の狼II

宝石も積もれば山となる! 実感!!
コラムス

スペシャルコース徹底攻略だ。めざせ3分台
キャメルトライ

新鮮一番ニューゲーム

ゲームがゲームを超えた!
エア インフェルノ

単純明快!! 撃って撃って撃ちまくれ!!
エア・デュエル

笑わしてくれるぜ!　コミカルアクションゲーム

地上げ屋の野望を木づちで砕け!
大工の源さん

デコボココンビが大活躍
ボナンザブラザーズ

カメって最高!! 陽気で活発なニューヒーロー誕生!
T.M.N.T.



特集
嗚呼!あこがれのゲーム業界
断然トクする
就職最新情報

最後の楽園
ゲーメストアイランド

ぜんじの
GAME CATCH UP

目指せハイスコア

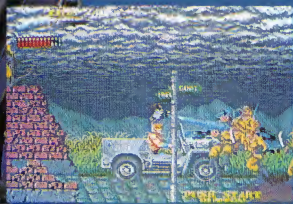




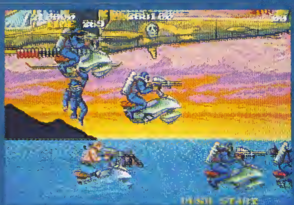
サンダーフォックス

暗黒の野望から人々を救うのは神じゃない。鍛えられた男たちの正義の牙だ。





●全5ステージ。〈戦場跡〉〈空中要塞〉〈航空母艦〉〈鉱山〉〈敵基地〉とスリリングなステージが続きます。立ち向かう敵を倒すための火器アイテムは全5種類。その他にも特定の木箱に隠されているLIFE回復アイテムも重要なポイント。ステージにより敵の乗り物を奪い、進んでいくことも可能です●2P同時プレイ可能。途中参加も可能のサイドビュウ、スクロールアクションゲームです。LIFEかTIMEがなくなるとストックが減り、ストックが全てなくなるか全ステージをクリアするとゲームオーバー。



サンダーフォックス

THUNDER FOX™

サンダーフォックス。テロリストたちの野望につつまれた199X年の地球を救おうとする男たちの呼び名である。激しい闘いのステージを突き進み、そしてついには、敵基地へ。陸・海・空と彼らの闘いはつづく。

株式会社タイトー 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-222-4888





エア インフェルノ

見も知らぬ誰かの、しかしたったひとつの命を救う。それが使命だ。

●ゲームは基礎編〈消火練習〉からスタート。次々と巻きおこる炎を的確に消す訓練です。そして〈救助編〉。タンカー火災、高層ビル火災が相手。目標に接近し、インフォメーションの指示通り消火、着陸をおこなってください。さらに〈人命救助〉のシーンでは火山・砂漠とそれぞれに助けを求める人を死力を尽くして救います●スタートボタンをONにして操作レバーで前後左右と進みます。消火剤噴射ボタンはレバーの中に。ペダルで左・右への旋回ができ、スロットルレバーで上昇・下降を行います。

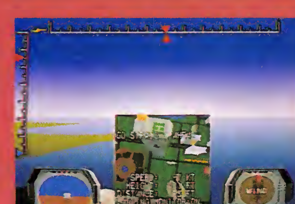




DXタイプ：設置時／2110(D)×1355(W)×1785(H)㎜、運搬時／1947(D)×914(W)×1785(H)㎜。
※筐体の仕様外観は改良の為、予告なく変更する場合があります。



TAITO AIR SYSTEM
AIR INFERNO



人命救助という名の死闘。それを自らの仕事として選んだ男たちがいる。
タンカー火災。高層ビル火災。砂漠。そこに助けを呼ぶ声がある限り、
たった一機のヘリを相棒に、自分の命を賭け、彼らは命を救いつづける。

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

パロディウスだ!!

理性はいらぬ知性も捨てた、狂異の極楽シューティング、遂に終盤へ突入!!
もはや笑ってはいられない、狂うか死ぬかのどっちかだ!!
そしていうまでもなく、テーマは〝愛〟。



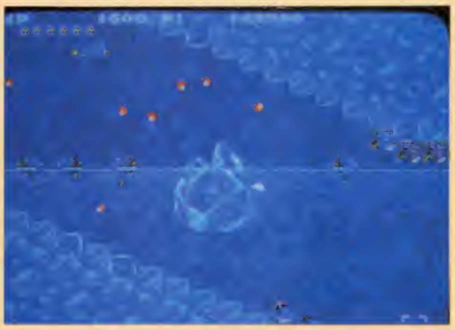
もっとも北の国から'90

は～～るばる来たぜ北の国～!!ここは北極、血も凍る。グラIIIのアイスキューブ100連発に力尽きたプレイヤーたちの怨念ででもできているのか、ペンギンや魚たちが狂ったように弾を撃って歓迎してくれる。弾よけの好きな人はもうウハウハものだ。

この面へ来る時は、自機はペンギンがよい。なぜかとゆうと敵ペンギンと自機の区別がつかなくて面白いからだっ!!ちなみにペングインがいるのは北極ではなく南極なのだが…きっと北極は北極でも北極星なんだね。ああ、なんてろまんちっく。



うぇーるかむ。弾よけ大会のはじまりだ!!



み、みずが冷たそっ！何者かが凍ってるし。

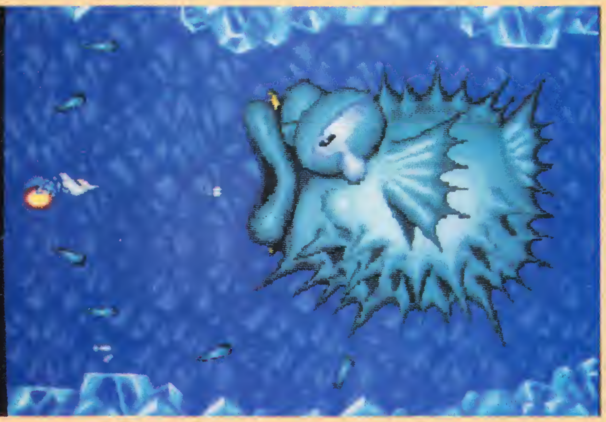


何がかなしくて水中メガネつけてまで水の中で風呂にはいるのか!!

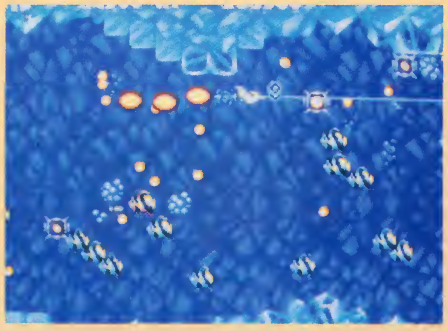


攻撃はしてこないのだ。

ROUND8



そー、これが8面ボスのハリセンボン!!トゲの軌道に見おぼえが…。



わっはっはー、弾だ弾だ！発狂!!

超攻略 パロディウスだ! みらくる激技大全集

このゲームにしてこの技あり。ここに集めたミラクル激技をマスターすれば、キミもいきなり日本一だ！（何が日本一かしらんが）死に至るのは半分もないから、しっかり覚えてチャレンジだ!!

おなか



ん〜〜、このポーズがかわういの。レバーを上に入れるだけ!!

モアイ5人衆



カプセルザコなんて呼ばないでっ!!あなたに似た人が1人はおらない？

歩くのがミソ



バイパーのミソは自走式！コンバース着用。

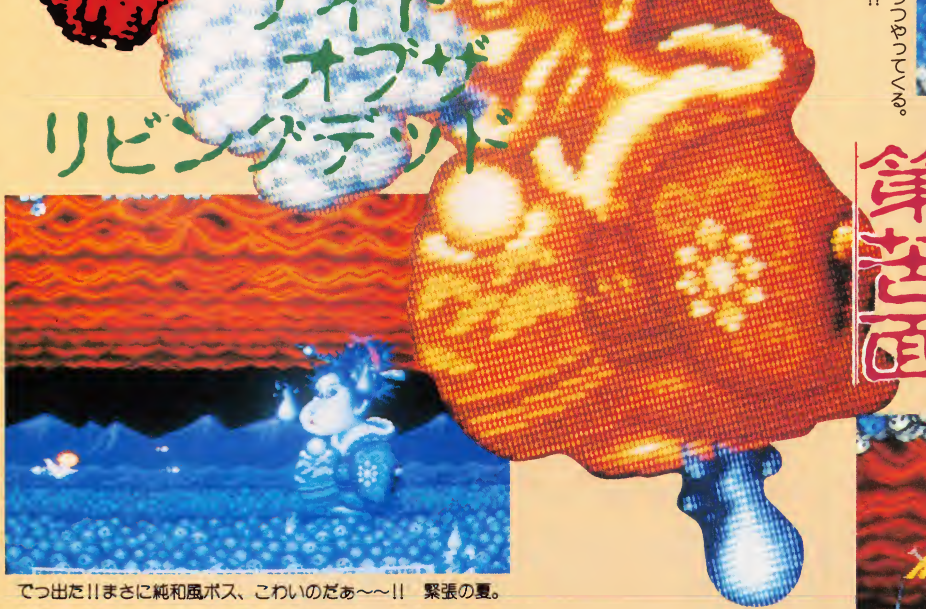
コミカル アクションゲーム



ナイトオブザリビングデッド



魚の骨がホネホネロックを歌いつつやってくる。ホネはカタい。カルシウム豊富!!

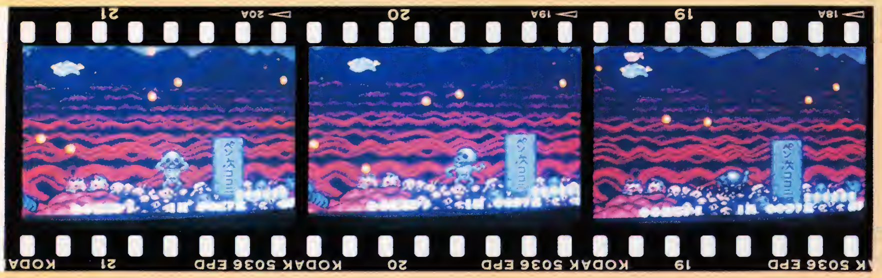


でっ出た!!まさに純和風ボス、こわいのだぁ〜〜!!　緊張の夏。

第苦面

ここは地獄だ！だって本当に地獄なんだもん。狭い浮き世に住みあきたら、一度はおいでっていつかは行くのね。丹波哲郎も呼んでるぞ。ふと見渡しければカスガなる、地平の果てまで骨ほねホネのシシルイルイ。稲妻が光れば鬼火も舞うよ、こりゃこりゃ。死霊ペンギンは弾を撃ち、ガイコツは頭で新体操だ。おっ、いやな雨まで降ってきたよ。パラソルさしつつ逆地蔵×2まで来てみると、むっあれはカラカサ、もといアイアンメイデン…ぢゃなくてやっぱりカラカサじゃないのってば!!

ホネのシンクロナイズドスイミング。砲台ペンギンもしっかり死んでます。



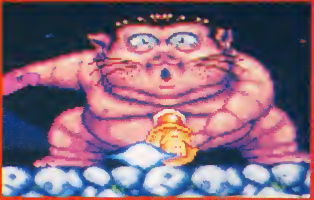


なにーカラカサオバケだとべらんめい！こちとら江戸っ子でい!!江戸っ子はオバケ嫌いだ。

安地だ!!



そーでもない



とてもなさけない。

女王様とお呼び

失敗すると…ビビビビン!!（ふつーしない）

ちちびんたっ





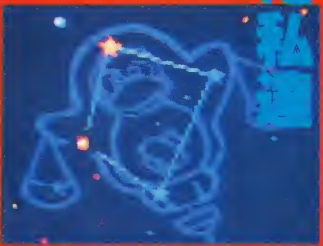
グラIIでできなかった人もこれならグー!!なんと左右に動くだけ!



星になった私達

半鳥半獣とゆーか、いて座のペンギン。





こりゃまさにてんびん座ならぬペンギン座。

最終話 タコの要塞

最終面だ!!いわゆるラストだ。ここまで来たらば後にはひけぬ、七生報国一人一殺、殺ってしまえ!

…と、とこれはしかし、あまりにどこかで見たような。と思ったのはビックバイパーと一部のプレイヤーかもしれんが…そ、そうこの曲は!!

にしてもだがでもこの要塞、あまりに人を馬鹿にしておらぬか。動力源は石炭にドレイ、24時間テレビや風呂に入ってる奴までいる。はたして本当に戦う気があるのかっ!?

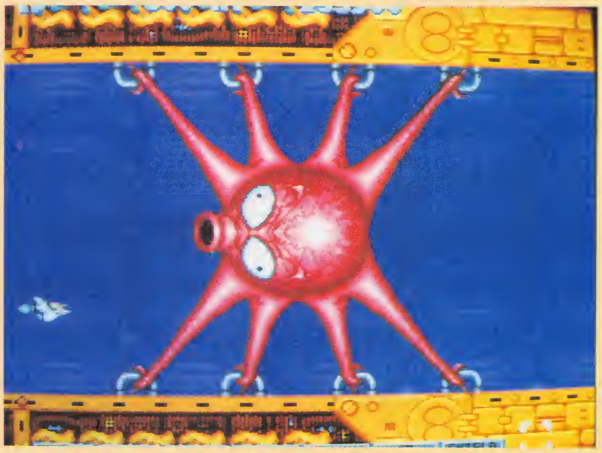
いや!いやいやいや、これはきっと敵の恐るべき心理作戦なのだ(たぶんちがう)。もはや敵はこれ自身!!人間性のすべてを賭けて、最後の戦いにいどむのだっ!!



幾年月の時を経て、今あの戦いがよみがえる!!



そうそう、なつかしーな〜〜、やったわやった(水谷豊・談)。

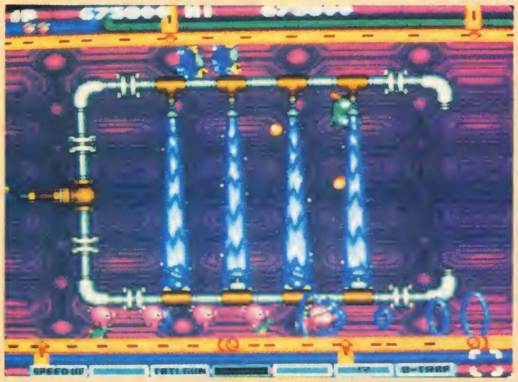


なんと、大ボスは巨大ダコだった!!どんな攻撃をしてくるのか!弱点はどこなんだ!?…なんかわかるような気もするが!!

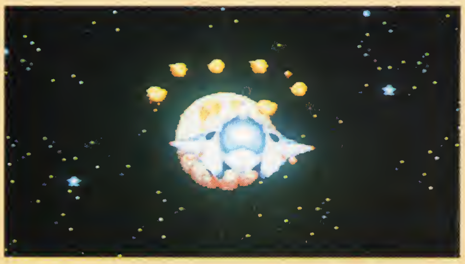




今気付いたがハッチからハチが!!くっくだらぬ!こちらの理性ももう限界だ!!



シャワ〜〜シャワ〜〜♪トーゼンながら死ぬともう出てこないのでよろしく。



脱出!!悪の惑星は滅びた…が、もちろん、このままでは終わらない!!

水きりっ



平たい石を水平に回転させるのがコツだ!!

一撃だね



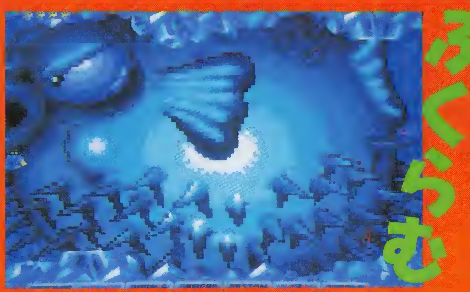
こいつは第一文字で決勝!(おお、攻略だなぁ)

ときめき!!



ちっ近い!!こ…この胸の鼓動はなんだっ!?

ふくらむ



ふりむくのだ



最後に、お金がなくても楽しめるテクを。



中央下に注目!



ん〜べ〜〜〜!!お客様は神様です。

新鮮ニューゲーム一番



タイトル。マスクの下の素顔は？

チキチキボーイズ

©カプコン

CPシステムが発表されて、もう2年がたつ。第10弾となるこのゲームは、剣を使うジャンプアクションゲームだ。



これが会心の一撃。しかも最高グレード（金色）だ。



これが壁につかまっている状態。レバーを右に入れてジャンプすれば三角跳び。

カプコンCPシステムもついに2ケタに突入。と、いうことで、CPシステム第10弾は、久々のオリジナル「チキチキボーイズ」です。プレイヤーが剣を使うジャンプアクションゲームです。

ストーリー

どこからともなく現れた魔物たちによって、楽園の都アル王国もついに滅ぼされようとしていた。人々は必死で抵抗を試みたが、この王国で生き残ったのは王家の血筋をひく双子の赤ん坊だけであった。

〜歳月は流れ〜

カマルグ王国のナナ姫によって育てられた赤ん坊も15歳の立派な少年となっていた。

そして旅立ちの時が来た。古くからいい伝えられている伝説の石"ドラゴンブルーアイズ"を探し出し、アル王国の再建を目指し今冒険の旅に出る。

プレイする前に基本操作

プレイヤーは、8方向レバーと3ボタンを使って操作します。ボタンは、攻撃・ジャンプ・マジックに分かれています。

攻撃ボタンは押し方によって3種類の振り方ができます。ボタンをポンとたたくと普通に剣を振りますが、ある程度ボタンを連打することによって剣から閃光（会心の一撃）が出ます。この会心の一撃は、ボタンの連打の具合によって大きかったり小さかったりします（当り判定が変わる）。会心の一撃は、通常の攻撃力の2倍あるのでお得といえるでしょう。

また、会心の一撃の出るタイミングよりさらに速くボタンを連打すると会心の一撃はでなくなりますが、そのかわり剣が速く振れます（超速攻連続振り）。

ジャンプボタンはレバーとの組みあわせによって大・中・小ジャンプになります。大ジャンプはレバーを上に、小ジャンプはレバーを下に入れればできます。

また、レバーを使用して三角跳びもできます。ジャンプをして壁がある方向にレバーを入れていると壁につかまるので、その時に行きたい方向にレバーを入れジャンプボタンを押せばその場からジャンプができるのです。これを使用すれば、大ジャンプで行けないような場所に行くことができるのです。ちなみに天井にはつかまることはできません。

魔法の心得 マジカルオーブを持つべし

マジックボタンはマジカルオーブ（魔法の素）がある時に使用します。

マジカルオーブを持っていれば魔法を使えます。魔法は

CPシステム 2年間の歩み

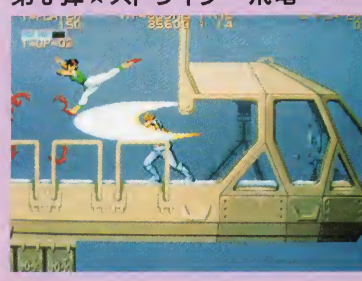
第1弾★ロストワールド

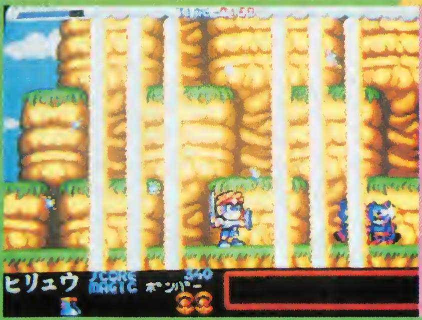


第2弾★大魔界村



第3弾★ストライダー飛竜





ボンバーの魔法。当たればかなりのダメージ。



サイクロンの魔法。狙いがつけにくい。

4種類あり、最高で3つしか持てません。

ボンバー（赤）…プレイヤーが最初に持っている魔法です。プレイヤーの足が地面に着いていると縦方向に、足が地面から離れていると横方向に火柱が出ます。プレイヤーに近い火柱ほど威力があります。

ボム（黄）…爆弾を投げ、一定時間で爆発します。爆発すると内部から星が飛び散り画面内のザコ敵を一掃することができます。また、爆発の中心ほど威力があります。

タイフーン（青）…これを使用すると敵は空高く巻き上げられダメージをくらいます。この魔法はプレイヤーより上にいる敵に対して有効です。

バウンド（緑）…プレイヤーから6方向にボールが発射され画面内を跳ねまわる魔法です。たくさんのザコ敵にかこまれた時に有効です。

魔法を使った時プレイヤーは数秒間無敵になるのでうまく使いましょう。

また、マジックオーブがすべてなくなると剣に対してのパワーアップができます。これは、ゲージが現れ勝手にゲージが埋まり、会心の一撃が出るようになります。

持ち金全部ショッピング

ゲーム中にいたる所にあるコイン。たくさん集めて買い物をするのですがショップはありません。

では、このコインはどこで使うのかというと、各面をクリアすれば自動的に使われてしまうのです。実際には、体力回復とマジックオーブしか買えないのですが、たくさんコインを取っていれば次の面スタート時に体力満タンで始まるのです。逆にコインを取っていないとボロボロの状態で次の面に行ってしまう可能性もあるのです。

やはり世の中ゼニ～なんですね。

いざプレイ、その前にネーム入れ

ゲームの主人公（プレイヤー）には特別に名前がありません。そこで、プレイする前にネームを入れなくてはなりません。ただ、ネームを入れて名前がつくだけだと思ったら大まちがい。名前によって10種類のタイプのどれかが決まってしまうのです。このタイプとは、攻撃型（会心の一撃がよく出る）や得点型（取ったコインが倍掛けになりやすい）などといったことです。

また、ネーム入れを拒否すると、CPシステムのゲームのどれかにちなんだネームになります。



ナナ姫が勝手に買い物をしてくれる。

陸海空色々ありステージ紹介

ラウンド1～3はプレイヤーが順番を決めることができます。

◎ROUND・1…地上

森や谷やマグマの洞窟を抜けていくステージ。やはりラウンドを選べるとはいえ、ここから始めるのが無難では？

◎ROUND・2…空

空を飛んで天空城に行くステージ。帽子をかぶることによって空を飛ぶことができます（帽子は面の最初で自動的にかぶる）。空を飛んでいる時は8方向レバーで好きな方向に動かせます。

◎ROUND・3…海

海を抜けて○×城へ行くステージ。海の中も空のステージと同様に、アクアラングをつけることによって8方向レバーで好きな方向に動かせます。

◎ROUND・4…モンスターキャッスル

ラウンド4は、5つのステージに分かれています。

◎STAGE・1…ディスカバリー

ジャングルを抜けて洞窟の奥へ進んでいくステージ。

このステージから、ロープでしばられた女の子が出現します。赤いビキニの女の子を助けるといろいろなヒントを与えてくれます。



なんだかんだいっても連れていかれるのだ。

これからもCPシステムは走り続ける

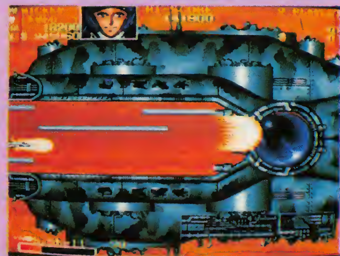
第4弾★天地を喰らう



第5弾★ウィロー



第6弾★エリア88



第7弾★ファイナルファイト



第8弾★1941



第9弾★戦場の狼II



新鮮ニューゲーム一番



1面クリア時のデモ。女神ってこんな色っぽいんですかねえ。



1面のボス、バイキンマン!? 1Pはエリア88、2Pはファイナルファイトね。



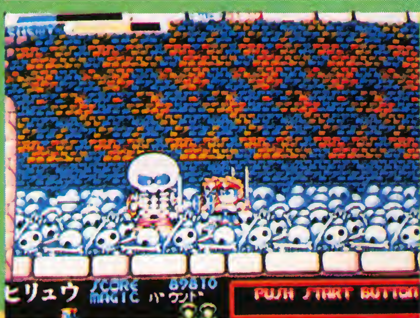
1面ボス、岩男!? パンチが痛い。



4－1面ボス、マメママンおやぶん。下にいるのは、マメママンエリート。



4－2面ボス。毒の文字が…。



4－3面中ボス。攻撃をくらうとズボンがずりおちる。テレるガイコツ。



4－3面ボス。「いいもの見せてあげよう」とコウモリで攻撃してくる奴。

○STAGE・2…インベイション
海底にある城を抜けていくステージ。城を抜けると?
○STAGE・3…ダンジョン
地下迷宮（といっても迷い道はないけど）を抜けていくステージ。



↑2面中ボス。どこかで見た攻撃だ。プレイヤーが帽子をかぶっているのに注目！



←3面ボス。エイみたいな奴。体当たり攻撃がメイン。倒したあとは…。

手頃な難易度がおススメ！

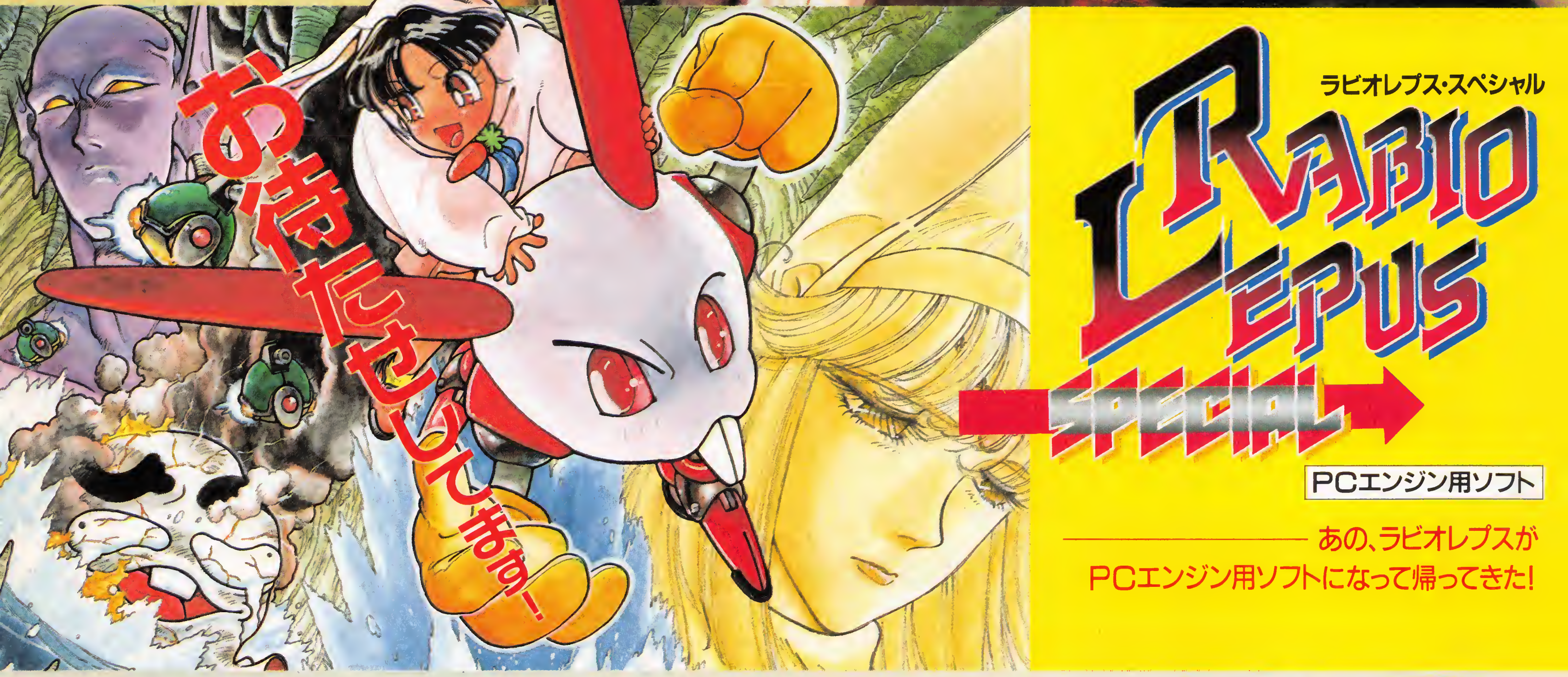
と、いそいで紹介してみたけど今回はここまで。これ以降もキャラクターが笑えるので必見だ。加えて、難易度も難しくもなくやさしくもなくといったところなので、一度プレイしてみては！
（悠理）

→4面からは女の子が登場。ロープを切れ！ハイ、この通り。プレイヤーの顔が赤いのが笑える。









INFORMATION・1

新 デザイナー募集

- キャラクターデザイン
- 背景デザイン
- メカニックデザイン
- 演出デザイン

★君も麻雀GALのキャラクターデザインをしてみないか!

君の自慢のオリジナル麻雀GAL(笑)を描いて送ろう。作品の出来によってはゲーム化されるかも!? GALの詳しいプロフィールも書いてあるとポイント高いぞ!

INFORMATION・2

★明るい企画者募集!(新卒不可)

企画書及びゲーム案を送って下さい。
(詳しくは本社までお問い合わせ下さい)

ビデオシステムはすご腕の君を待っている。

ビデオシステム株式会社
本　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35−1 TEL 075-723-0358(代) FAX 075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-452-5677 FAX 03-452-5520

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.48
August 1990

8



1周クリア攻略法

パロディウスだ!

文：石井ぜんじ　図：ずるずる



はじめに

パロディウスは難度設定がとてもよくできていて、初級者から上級者までとても多くのプレイヤー層が楽しめます。そんなパロディウスの性質上、初級者と中級者では攻略の考え方が根本的に異なります。自分はどのレベルにあるか考えて方針を決めましょう。

1～4面ではまってしまう初級者はオートのタコかツインビーで基本的な弾のかわし方をマスターしましょう。

4面～8面ではまる中級者は、マニュアルを選び、敵のランクを下げながら進みましょう。このランクの下げ方を知れば、中級者の1周クリアはもうすぐそこです。

今回は中級者の攻略法に的を絞って、1周10面クリアを目標に攻略してみました。

パロディウスの裏技について

パロディウスにもグラディウスIIのような地形のすり抜け技があります。

青ベルを使い、ボムを爆発させた瞬間に壁が通れるようになります。また、フォースフィールド、バブルをつけていると地形の中を通れるのです。知っているといざという時に役立つでしょう。

ゲームのランクの上がり方について

パロディウスを普通にプレイしていると、どんどん難しくなっていき、1周目で必ず撃ち返してきます。その結果1周クリアが難しくなってしまいます。しかし、ランクの上がり方を逆手に取ることによって、1周目で撃ち返し弾を撃たせなくすることが可能です。

パロディウスはノーミスでプレイしつづけるとどんどん時間でランクが上がっていきます。その時間で上がっていくランクに対応しているのが、自機のスピードとシールドです。

つまり、スピードを上げなければ上げないほど、シールドをはらなければはらないほど、敵がやさしくなってよいわけです。

ほかに、オプション等のパワーアップをつければその場のランクは上がります。しかし、これは時間で上がっていくランクとは関係していないようです。

ランクは死ぬと下がります。死ねば死ぬほどランクが下がり、1周クリアしやすくなります。つまり、残機が減っても絶対あきらめてはいけないということです。必然的に、復活パターンが重要になってきます。また、ノーミスで進んだ場合、わざと残機を殺すという考え方も出てきます。

なぜスピードをケチって進まないといけないのか

マニュアルで何回かプレイしてみるとわかることですが、スピードによって敵のランクがものすごく変わります。スピードアップした瞬間のランクはそれほど違わないのですが、加速度的に難度が変わります。

1つ例をあげてみましょう。5速でシールドをはりっ放しの状態で進むと、なんと2面のカニ女のところでもう撃ち返し弾が来ます。一方、0速

STAGE 6

軍艦マーチで今日もフィーバー

この面は、とにかくルーレットカプセルがやたらにたくさんあります。ルーレットカプセルを取ってしまったら、回しておき、ボスまで行ったらボタンを押しましょう。一番まずいのが、ルーレットを狙っていて弾に当たってしまうパターン。また、〝ブー〟を出してしまうと一気にピンチになります。

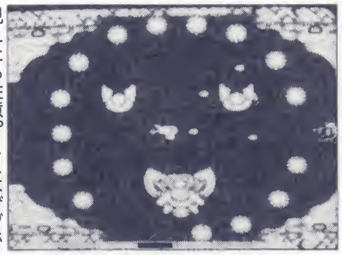
ルーレットは回しっ放しにすると決めていれば、ルーレットカプセル恐怖症からは解放されることでしょう。

さて、まず前衛ですが、カラーボールが強敵です。最強装備ならいいのですが、復活の時はまずオプションから取っていきましょう。ダブル系を早く取り過ぎると撃ち負けることがあります。

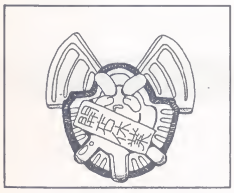
地形内に入ると、砲台の弾がナナメにクロスして飛んできます。下の砲台を先に壊すようにしましょう（①地点）。

少し広い所にくると、ザブが連続して出てきます。装備が上がっていないとここは辛い所。ザブの中を無理に抜けようとすると難しい。ザブの集団を大きくよけるようにしましょう（②地点）。

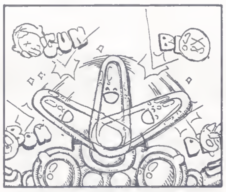
パチンコのチューリップが見えたら注意。ここはザブが取り囲んできます。画面の右のほうに出ておいて、撃ったらすぐ前に抜けるようにしま



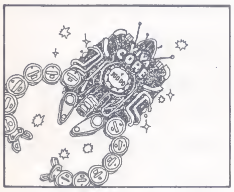
ザブが大きく取り囲んできます。復活パターンの時は特に早めに抜けよう。



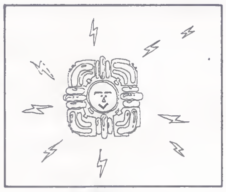
チューリップ



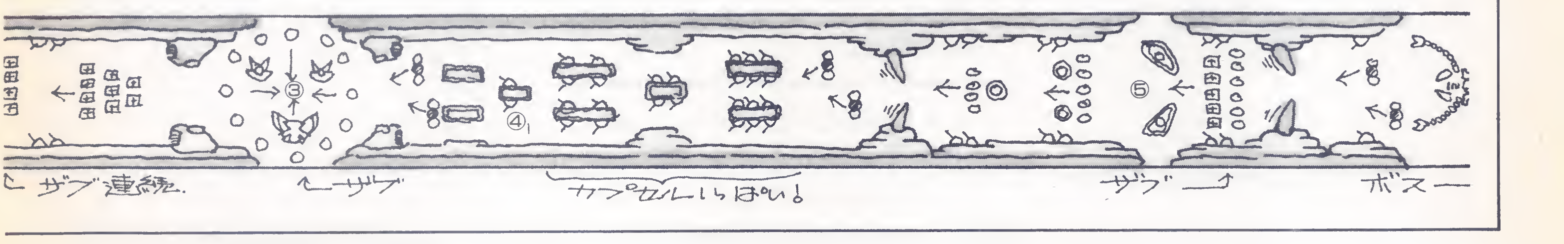
ワンパクフリッパー



電飾コア



電飾ザブ



モーレツ
白熱大攻略

敵の難度を下げて、めざせ１周クリア

で5面のボスまで進み、1速つけて8面のボスまで行き、以後2速で行くと、最終面の真ん中まで撃ち返してきません。

これはノーミスの場合ですから、数機死んでいれば、撃ち返し弾を1周目で出さないでクリアできます。

つまり、0速から5速まで、ランクの上がる速度がそれぞれ違い、スピードアップすればするほど速くランクが上がります。そして、このランクを下げるのは死ぬしかないのです。そこで、スタート時からいかにスピードをケチって進むかがとても重要になってくるのです。

また、シールドもスピードと同様なので、まず取らないほうがよいでしょう。1周目では1～2ヵ所しかシールドが必要な所はありません。シールドをはらずに十分1周クリアできます。

オートの限界

今まで書いてきたように、ゲームのランクを落とすにはマニュアルが適しています。オートだと、4面以降はどうしても2速を取らされてしまいます。

オートで6～8面ではまっていたら、ぜひマニュアルに変えてみましょう。1周クリアを考えた場合、オートのほうがマニュアルよりはるかに難しいと思います。

いかにしてスピードを取らずに進むか

オートだと、スピードを勝手に上げられてしまいます。そこで、マニュアルでプレイするのを前提とします。

0速、1速、2速とそれぞれランクの上がり方がかなり違います。そこでまず、1面から3面の中ごろまで0速で進みます。

1面から1速はとりたいところですが、0速で行ける所までひっぱると、のちのちとても楽です。ノーミスで進んだ時、4面ではっきりわかるほど差が出てきます。慣れるまで難しいと思いますが、5面以降に進める腕であれば十分可能でしょう。

3面のお菓子城の中の迷路は0速で抜けるのが難しい。

青ベルか緑ベルを使えば抜けられますが、迷路に入る手前で1速つけるのが無難でしょう。

普通の面では1速つければ十分なのですが、8面の水の中ではスピードが1ランク落ちます。そこで、水の中で1速取って2速に上げ、そのまま2速で1周クリアします。

ノーミスで進むと8～9面で撃ち返しが来ますが、2～3機死ねば撃ち返しが来ません。

0速での注意点 STAGE1～3

0速だと上下にほとんど動けません。そこで、ダブル、3WAY、リップルレーザー等の武器を早めに取りましょう。

初めのモアイは、必ず自機の近くまで寄ってきてくれます。そこで、自機は真ん中にいて、モアイが寄ってくるところを撃ちます。

2面では、ピエロの出す弾に注意してください。3WAYなら上下の弾で弱点を同時に狙えます。

ダブル、リップルレーザーの時は3WAYより難しい。ピエロの出す弾に注意しながら、1つずつ弱点の帽子を壊します。

カニ女は、0速で足の下をくぐることになります。初めは怖いかもしれませんが、慣れれば大丈夫。失敗しても恐れずトライしてください。

2面ボスのイーグルは0速だとかなり怖い。リップルレーザーにやられないように、逃げる方向を決めておくこと。3回おきに最接近してくるので覚えておきましょう。

0速の場合、2面がヤマです。2面で死んでは意味がないのでがんばってください。

3面は、コインをだしてくるカップを全部壊せるようにしましょう。

3面での注意点は、つぶつぶを抜けた所でスピードアップできるようにパワーカプセルを調節するというところです。また、つぶつぶ地帯のカボチャが怖かったらその前でスピードUPしてもよいでしょう。

1速取ればもう十分。8面まで1速で突っ走りましょう。シールドはできるだけはらないようにします。他のオプション、ミサイル、ダブル等はしっかり取っていきます。

オプションの4つめは取ってもそれほど有利にはなりません。オプションのゲージが消えるとルーレットに当たりやすくなるので、オプション4つめは取らなくてもよいでしょう。

す（③地点）。

その後は、砲台のほとんどがパワーアップを出します。ここはルーレットカプセルがたくさん出ますが、取ったら気にせず進んでしまうこと。また、青カプセルを取っていくと比較的楽に進めます。

この場所は通路がかなり分かれていますが、流れるミサイルがある時は下を中心に進んで行くべきでしょう（④地点）。

ラスト近くのフリッパーの所は早めに前に出て、ダブル、3WAY等で上下についている砲台を倒します。上下4つの砲台のうち、上の2つを壊してしまえば追いつめられることはないでしょう（⑤地点）。

6面ボス 電飾コア

ランクがとても上がっていると丸い弾が撃ち返してきます。こうなるととても強いのですが、2速以上に上げていなければ撃ち返しはこないはずです。

このボスはたいして強くありません。しかしどちらかといえばダブル系よりレーザー、スプレッドガンが強い。また、青ベルを使えばあっという間にクリアできるでしょう。

STAGE 7
ビューティフルギャルズ

この面は泡が後ろから前に出てきて、自機を前に追いたてようとします。そこで、ザコを逃さず撃つことと、スキあらば後ろにとにかく下がることがポイントです。

前衛は、突っこんでは戻っていく鳥がいやらしい。できるだけ全部撃つこと。また、どこでもそうですが、注射器を下の画面外に逃がすと上から出てくるので注意しましょう。

泡の中に入っている美女とザコがまず出てきます。前に追いこまれないように美女を倒していきましょう。

途中で泡美女がぐるぐる回っている所があります（⑥地点）。ここは倒さないと道が開けません。気合を入れて連射しましょう。途中でブタ女を倒したら前に出てかわしてもいいでしょう。ブタが目安です。



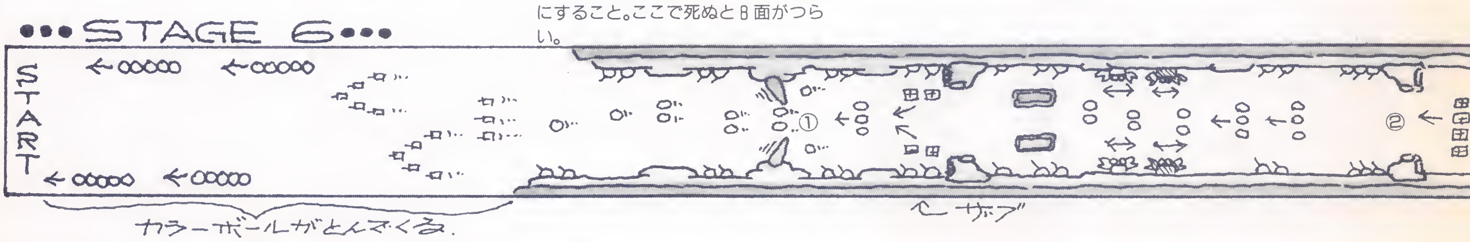
あまり前のほうに追い込まれないようにすること。ここで死ぬと8面がつらい。

最後の泡地帯がヤマ場です（⑦地点）。後ろから泡美女が6人、前からザコ編隊が3つきます。ザコを撃ち逃すとボロボロ弾を撃たれてしまいます。

ダブル系の時は、下、上の順に来るザコを確実に倒してから後ろに回りこんでください。ツインビーの場合は3WAYが使えるので早めに後ろに下がれば大丈夫です。テイルガンは使わないこと。

タコの時は、テイルガンで進んでもかまいません。特に最後の泡地帯はテイルガンでプレイするのもいいでしょう。後ろから来る敵にとても有効です。

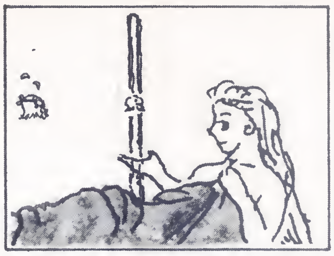
•••STAGE 6•••



7面ボス ハニーみかよ

このボスは泡に入った子ブタが撃ち返すかどうかで難度が全然変わります。0速パターンを使っているとまずここで撃ち返しが来ません。

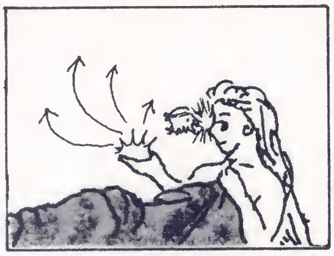
撃ち返しが来てしまった時は菊一文字を取り、手のひら



菊一文字を手のひらの上に撃てば、かなり時間が稼げる。

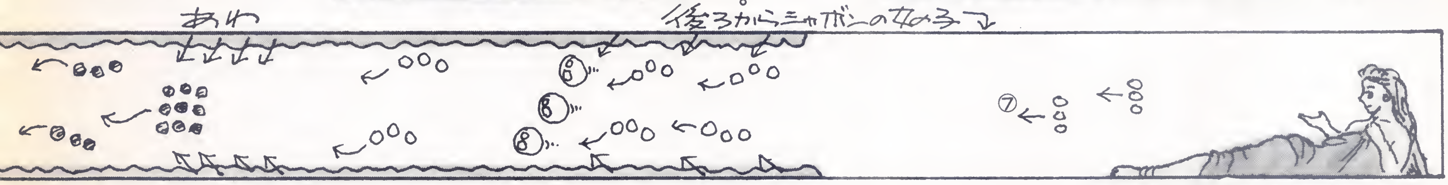
の上に撃ちます。菊一文字があるうちにできるだけハニーみかよに撃ちこんでください。

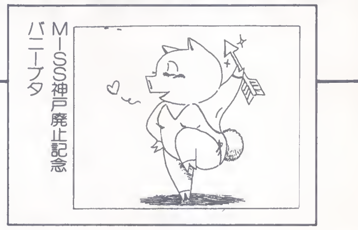
何もなかった時は図のように顔の前に行って撃ちこみま



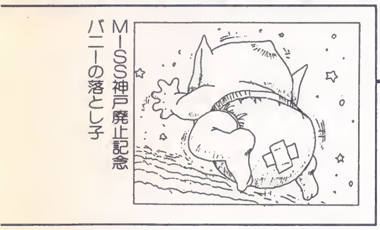
顔の前で撃ちこんでおき、ブタが集まってくるまで待つ。

す。ブタが近くまで来たら、ブタの上に回りこんで後ろに撃ちながら下に下がります。撃ちながら下に下がり、撃ち返しをかわします。そうしたらまた顔の前にはりつき、同じことを繰り返します。顔の

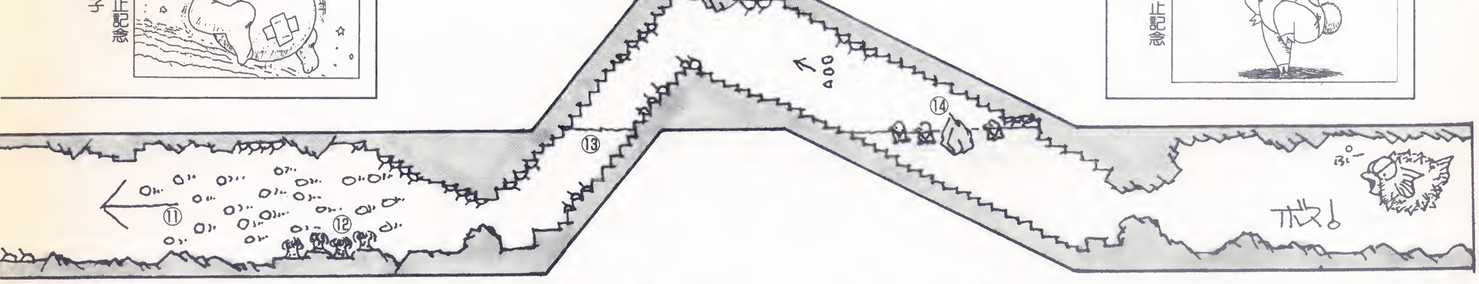




MISS神戸廃止記念 バニーブタ



MISS神戸廃止記念 バニーの落とし子



STAGE 8

もっとも北の国から'90

この面は1周クリアの最大のヤマ場。難しい場所がいくつもあります。この面さえクリアしてしまえば1周クリアはもうすぐです。

前衛は注射器がライバル。注射器が下の画面外へ消えた時、上から出てくることをわきまえていれば大丈夫でしょう。

8面はヤマ場なので、前半、後半、ボスに分けて説明します。

○8面前半

洞窟の入り口から水の中に入り、熱帯魚までを前半とします。

まず洞窟の入り口ですが、早めに前に出ないと前に出にくくなります。上下の砲台がクロスするように弾を撃ってくるからです。早めに前に出て、ダブルやミサイルで上下の砲台を撃ってしまいましょう(⑧地点)。

また、ここまで来たらパワーアップゲージに注意してください。すぐスピードが取れるようにゲージを調節しておかないと、水の中のスピードが遅くて命取りになります。確実を期すならもう2速にしてしまっても構いません。

ここで少し難しいのがタコ装備です。タコはミサイルが流れていかないので、オプションを前に出さないとミサイルが当たりません。前へ前へと出て、後ろに追いこまれないようにしましょう。

タコに限らず、他のタイプでも前へ出たほうが楽です。前へ出ないとヒヨコの編隊が前のほうに止まったまま弾を撃って来るからです。

水面に近づくと、ペンギンが立ち泳ぎして弾を撃ってきます(実は浮き輪をつけている)。水面近くは、弾が水面に沿って飛んで来ると見にくいので注意すること(⑨地点)。

水の中に入ったらスピードアップして2速にします。水の中ではスピードが落ちるので、2速でも遅すぎるくらい。1速だとまず弾がかわしきれません。

水の中に入ると、下にクラゲがいます。このクラゲを出すイソギンチャクみたいな敵はショットで早めに倒すこと(⑩地点)。

○8面後半

8面の後半はヤマ場の中のヤマ場、クライマックスです。まず、水の中を熱帯魚の群れがたくさんきます(⑪地点)。ここは、上下に追いつめられないように弾の中を切り返します。

ダブルの場合は下のほうの熱帯魚に弱いので上に追いつめられないように、下にいるようにします。

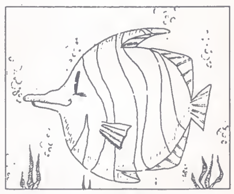
タコはここでは少し難しい。リップルの広がりを生かすため、後ろのほうにいましょう。その逆に、ツインビーは3-WAYなので比較的楽でしょう。

熱帯魚ラッシュの後にはクラゲが4ついます。ここはできるだけ早めに壊すこと。残すとどんどんクラゲを生み出されます。熱帯魚の終盤には下のほうに行くようにしてクラゲを出現即破壊するつもりでいましょう(⑫地点)。

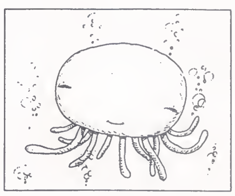
さてこの後、水中から上に上がります(⑬地点)。ここは砲台がバラバラついていて、最高の難所です。

ここはタコだと2-WAYミサイルが上の砲台に当たってくれるのでとても楽です。タコの場合はオプションを前のほうへ出しておけば問題ないでしょう。ただ水面から出る時に急に加速するので弾や壁に激突しないように。

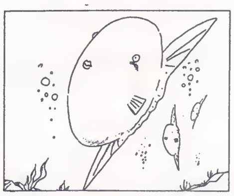
タコ以外の場合は、ダブルか3-WAYで後ろの壁にへば



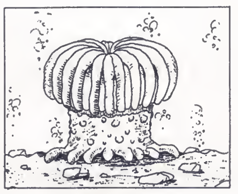
WINK'S



ポン



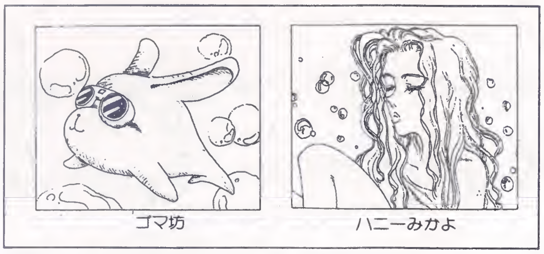
スペマン



ギンちゃん

モーレツ

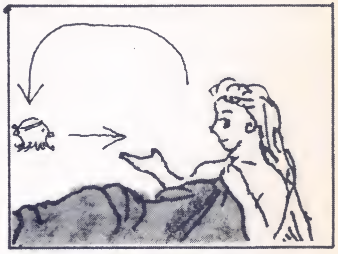
白熱大攻略



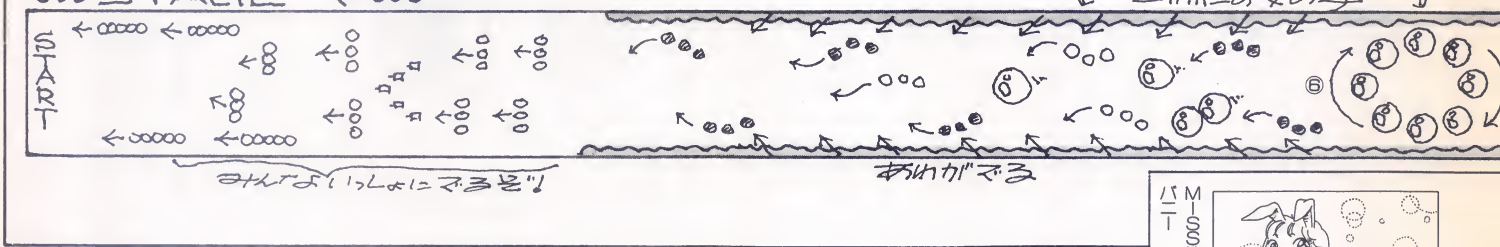
ゴマ坊　ハニーみかよ

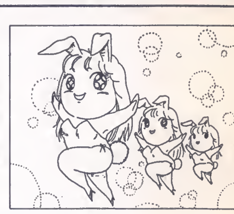
矢印のように回りこみつつ、子ブタを撃つ。前にいるうちにブタが集まってくるのでまとめて倒すことができるのです。

どちらにしろ、このボスで撃ち返しを撃たせないことが大切です。



STAGE 7

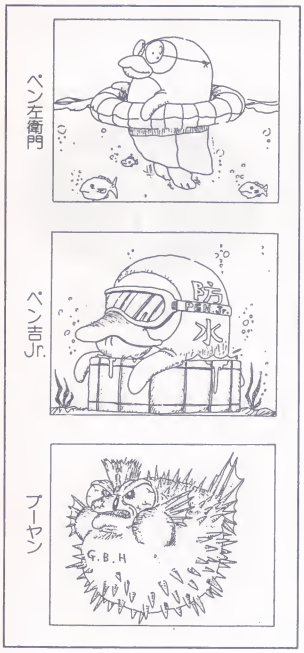




MISS神戸廃止記念バニー

STAGE 8

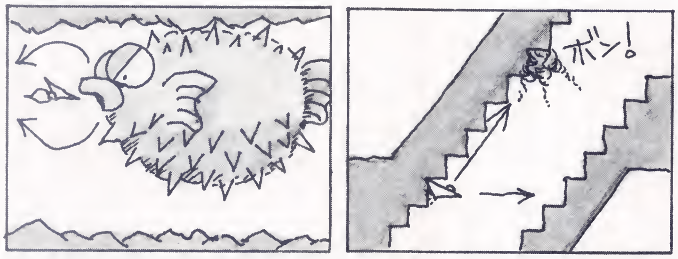




ペン左衛門

ペン吉Jr.

プーヤン



少しふくらませてからボスの口にはりつく。後ろの壁にお尻をくっつけて砲台を撃つ。

りつきます。すると、ダブルのナナメ上に出る弾が後ろの壁についている砲台にぎりぎりで当たります。

しかしこの場所は難しいので、白以外のベル（青、緑、赤）を使ったほうがより確実でしょう。また、青カプセルが出れば問題ないし、ツインビーかペンギンだったらフォースフィールドかバブルで抜けてもよいでしょう。

その後は再び水の中に入っていきますが、タコ以外は問題ないでしょう。

タコの場合はミサイルが流れないので下を歩いているカニが難しい。氷づけになっているゴーレムの前（右側）を通るようにしたほうがよいでしょう（⑭地点）。

8面ボス プーヤン

プーヤンはハリをとばして来て、撃つとふくれあがってきます。

プーヤンはランクによって難度が大幅に異なります。ここまでで難度を上げているとどうしようもなくハリの攻撃がきつい。とにかくランクを下げて来るしかありません。

ランクがある程度低かったら、初めのうちは後ろで粘り、プーヤンがふくらんできたら口の前にはりつきます。

プーヤンは口の前が死角になっているのですが、小さいうちは死角が小さ過ぎて入れないのです。ただし、ランクがとても落ちている場合はハリの誘導が甘いので死角がとても広くなっています。プーヤンで一機死んで復活でくれば楽に勝てるでしょう。

ランクがある程度高い時は口にはりつける大きさにプーヤンが大きくなるまで粘れるかどうかがポイント。また、口の前に行ったらぎりぎりにはりつくようにしましょう。

STAGE 9

ナイトオブザリビングデッド

この面はラストのカラカサのラッシュの所が一番ポイントです。他の場所は比較的楽でしょう。

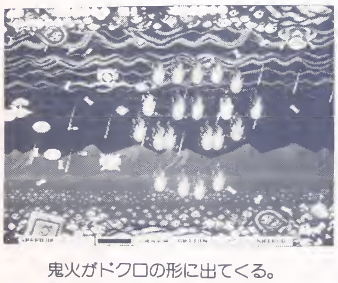
前衛は8面とほぼ同じなのでたいして問題ないでしょう。

地形に入ると、ガイ骨のガチャピンがドクロを投げてきます。早めに撃つこと。骨を撃ち返して来るので注意しましょう。また、早めに撃つといってもあまり前に出ると、鬼火が空中にいきなり出現するので危険です。

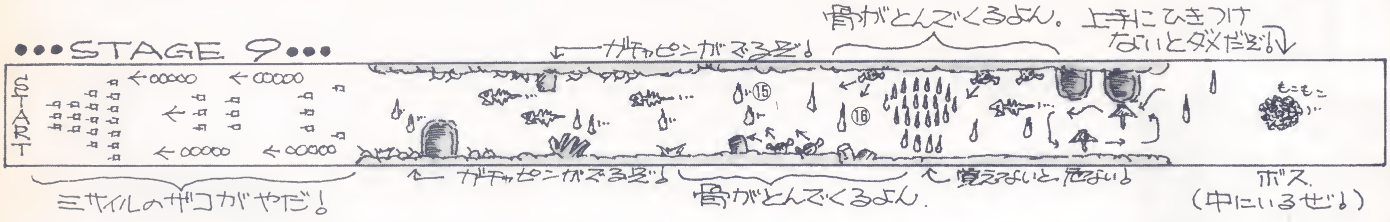
さらに進むと骨を投げてくるジュリアーノが出てきますが、これも早めに倒すこと。投げて来る骨は弾を防ぐし、破壊不能です。菊一文字も役に立たない（⑮地点）。

途中でドクロの顔の形に多量の鬼火が出てくる所があります。撃ち返し弾が出るほどランクが上がっていなければさほど問題ないでしょう（⑯地点）。

この面のルーレットカプセルは鬼火ラッシュの直前と、



鬼火がドクロの形に出てくる。撃ち返しがあると大変。

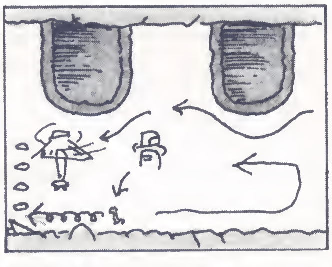


カラカサラッシュの直前に出ます。

カラカサラッシュの攻略法

9面の最大のヤマ場はカラカサ（アイアン・メーデンMKⅢ）です。ここをどう撃ち切るかが問題。4つのタイプによってやり方が違います。

ビックバイパーだったら図のように画面の一番左下に入ります。タテにオプションをはって左下に入ると、ガチャピンの撃ち返し骨にも当たりません（撃ち返し骨のさらに下に自機を合わせること）。ダブルで撃っていれば楽勝です。タコでもここに入って撃ち切れます。

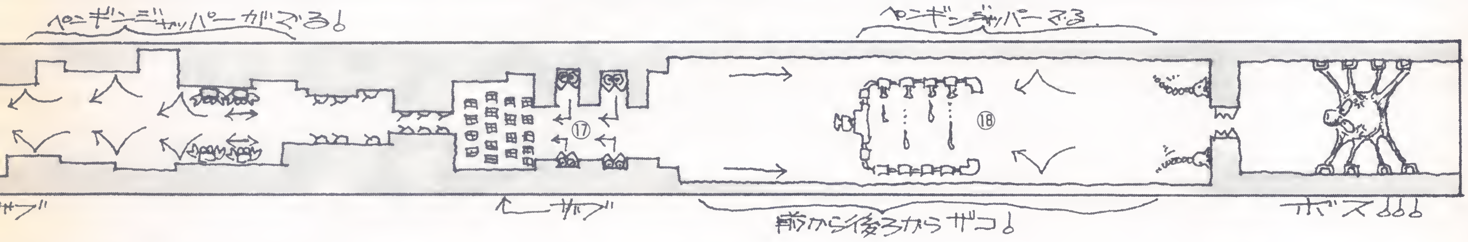


撃ち返し骨よりさらに下に自機を合わせる。

ビックバイパー、タコの復活の時は1速か2速をとり、ルーレットカプセルでオプションを1つ取ります。そして左下で連射すればぎりぎり撃ち切れるでしょう（ランクを上げすぎていると自機の種類にかかわらず復活不可能）。

ツインビーの時は、画面の中央付近で撃ちます。ガチャピンの投げるドクロ、撃ち返し骨は気合でかわしてください。復活の時は、まず1速とロケットパンチを取り、3-WAYをルーレットで取ります。後は最強装備と同じように撃ちます。

ペンギンの時はスプレッド



STAGE 10

タコの要塞

この面はほぼグラディウスの最終面と同じです。これといったトラップはないのですがやたら弾数が多く、総攻撃されているという感じです。ここまで来たら、ノーミスで突っ走ってください。

前衛はほとんどグラディウスⅠと同じ。親子ジグザクとぴーよこちゃんがバリバリ飛んできます。オプションを広げてめいっぱい撃ってください。

ビックバイパーの時はレーザーでもかなり楽です。好みでどちらを使うか決めてください。

地形内に入って、一番怖いのは後ろから出てくるペンギンダッカー。こいつはとても速いスピードで出てくるので、体当たりされないようにしましょう。

途中のハッチ地点は、とりあえず下のハッチ2つを壊してしまいます(⑰地点)。そうすれば上から出てくるハチの弾は左右の動きでかわせます。無理して上のハチを撃とうとして弾に当たりにいかないように。

ここまで撃ち返しが来てなければそれほど難しくないはず。4つのタイプの中でタコが一番楽です。ビックバイパーはレーザー、ペンギンはダブルを使いましょう。

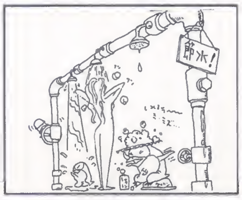
ハッチを抜けるとシャワラン ビューティ（グラディウスのトラップのパロディー）が来ます(⑱地点)。シャワーの奥に入ってもよいですが、上下のすきまでも大丈夫。初めに画面の真ん中ぐらいにいて、少しずつ前に出ていけばペンギンダッカーは体当たりしてきません。オプション系なら後ろにオプションをひいておけば全く問題なし。

タコ触手を壊し、シャッターの中に入ると遂に大ボス、タコベエの出現です。こいつは全然弱い（全く攻撃してきません)。足を撃って倒してあげましょう。

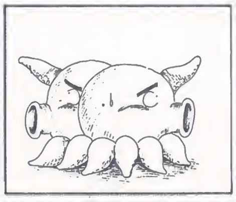
この時、ぼーっと見ていると自爆してしまい、10万点もソンします。注意しましょう。

さあ、感動&大爆笑のエンディングが待っています。じっくりたんのうしてください。エンディングが終わると、地獄の2周目が始まります。パロディウスは2周クリアで終わりですが、はたして2周クリアは出るのか？

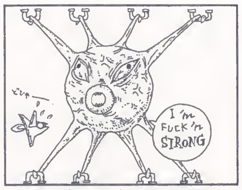
ではまた来月。2周クリアはともかく1周はできる!健闘を祈る!



シャワランビューティ

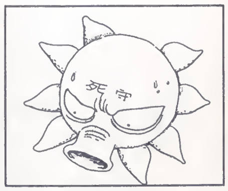

太千代、竹千代

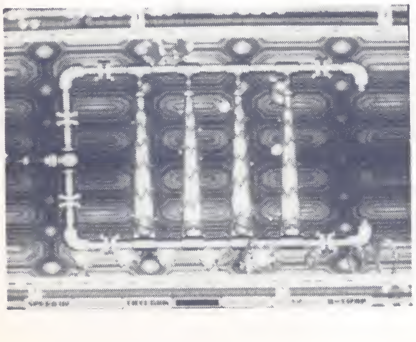

ココ・ヒク・ハンゴ・モモコ



ゴルゴダ・タコベエ

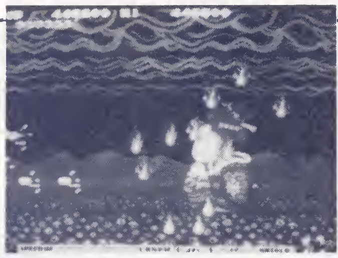

飛び吉


タコマン


シャワーの中で弾をよけることもできる。ペンギンの姿がかわいい。

モーレツ

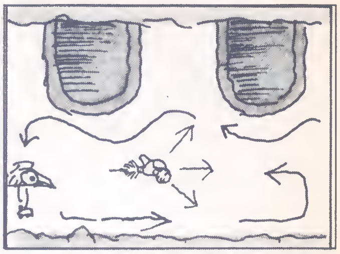
白熱大攻略

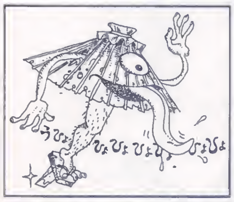

0速だと100%勝てない。ガイ骨に変化するところがすごい。

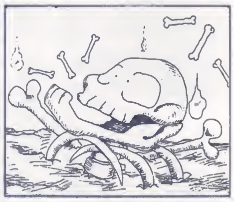
ガンを取り、左下に入れば楽勝です。復活の時もスプレッドガンをルーレットで取り左下に入れば大丈夫です。
また、ここで菊一文字が取れればどこで撃っていてもたいてい大丈夫です。

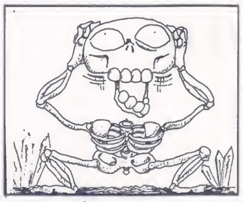
9面ボス 吉原ダユー

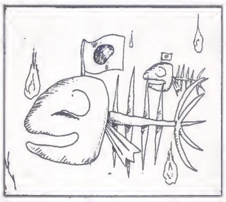
初めはエクトプラズムの状態で自機を追っかけてきます。この時、0速だと必ずやられてしまいます。1速の時は、初めに少しひきつけてから回るようにしてかわします。1速の時は初めのひきつけが大切。
実体化すると鬼火を出してきますが、撃ち返しさえしなければ何の問題もないでしょう。


ツインビーのときは真ん中で撃ちまくろう。

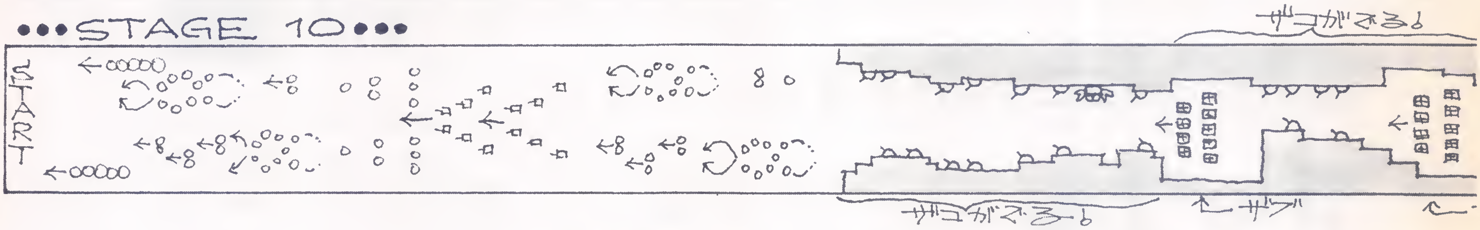

アイアンメイデン Mark III


ジュリアーノ


ガチャピン


ハタボー


リンリン



あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
©SVG-8(ハッピー商会製品)
¥34,800

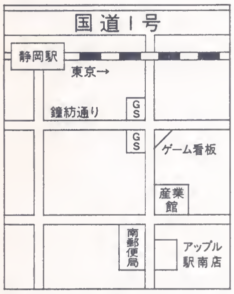
中古基板

激安販売!!

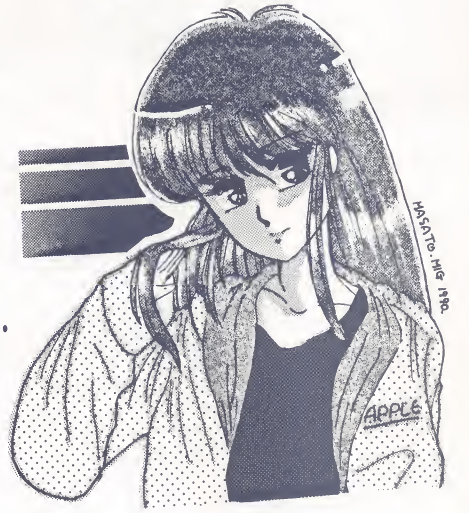
値段を完全攻略だ!

あの懐かしのゲームから
最新のゲームまで

在庫豊富……¥1,000より



麻雀
アクション
シューティング……



通信販売をご利用下さい。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

アップル

TEL 0542−87−5267
FAX 0542−87−5297
〒422 静岡市豊田1-1-43

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、中部銀行東千代田支店 (有)ママトップ 普通No.102947宛

——— ゲームコーナーもよろしくね ———

体感・メダル・麻雀…すごい!

静岡流通通り店・静岡駅南店・清水店
☞ 営業時間は、全店共通 AM9時〜PM12時

年中無休

定休日 水曜日
日曜日休みの場合があります。

とにかくTELだ

「在庫・値段は常に変動していますので、
TELにてご確認ください」

電話受付 AM11時〜PM8時(平日)
AM11時〜PM7時(日祝)

〈カプコンPCB〉
F−1ドリーム……¥13,000
ブラックドラゴン……¥12,000
1942……¥7,000
1943……¥12,000
魔界村……¥7,000
ガンスモーク……¥9,000
ラッシュ&クラッシュ……¥7,000
戦場の狼……¥3,000
ラストデュエル……¥12,000
ソンソン……¥4,000
マッドギア……¥12,000
ドカベン……¥7,000

〈データイーストPCB〉
ファイティングファンタジー ¥30,000
アクトフェンサー……¥13,000
スタジアムヒーロー……¥5,000
ミステリアスストーン……¥3,000
SRD……¥9,000

〈アイレムPCB〉
R−タイプ……¥20,000
イメージファイト……¥35,000
Xマルチプライ……¥40,000
R−タイプII……¥55,000
妖獣伝……¥3,000
スペランカーII……¥5,000
ロードランナーII、III、IV… 各¥4,000
迷宮島……¥7,000

〈ジャレコPCB〉
天聖龍……¥30,000
プラスアルファ……¥30,000
キックオフ……¥20,000
魔鬼伝説……¥10,000
エクセリオン……¥4,000
銀河任侠伝……¥10,000

〈日物PCB〉
クレイジークライマー2…¥12,000
妖魔忍法帳……¥5,000
テラフォース……¥10,000
テラクレスタ……¥9,000
UFOダンガー……¥8,000
ハイホー1,2……各¥5,000

〈コナミPCB〉
グラディウス……¥20,000
グラディウスII……¥40,000
サラマンダ……¥21,000
ライフフォース……¥23,000
サンダークロス……¥35,000
ドラキュラ……¥22,000
メガゾーン……¥5,000
グリーンベレー……¥5,000
ファイナライザー……¥5,000
フラックアタック……¥12,000
フロッガー……¥3,000
スクランブル……¥3,000

〈ナムコPCB〉
源平討魔伝……¥20,000
ファイネストアワー……¥100,000
ワールドスタジアム89……¥55,000
ワールドコート……¥50,000
ロンパーズ……¥55,000
爆突機銃艇……¥52,000
ギャプラス……¥8,000
ゼビウス……¥5,000
ディグダグ……¥3,000
ディグダグII……¥3,000
ローリングサンダー……¥30,000
ドラゴンバスター……¥9,000
メトロクロス……¥7,000
グロブダー……¥9,000

〈セガPCB〉
クラックダウン……¥65,000
フラッシュポイント……¥28,000
レッスルウォー……¥30,000
ファンタジーゾーン……¥17,000
エイリアンシンドローム…¥20,000
フリッキー……¥6,000
ブロックギャル(基板のみ) ¥3,000
フリーキック(基板のみ)…¥1,000
バンクパニック……¥5,000

〈タイトーPCB〉
チャンピオンレスラー……¥57,000
究極タイガー……¥23,000
飛翔鮫……¥13,000
火激……¥12,000
中華大仙……¥10,000
達人……¥50,000
カブキZ……¥15,000
レイメイズ……¥12,000
エレベーターアクション…¥3,000
ピット&ラン……¥3,000
草野球……¥3,000

〈テクモPCB〉
ジェミニウイング……¥20,000
タンクバスターズ……¥5,000
ソロモンの鍵……¥5,000
アルゴスの戦士……¥10,000
ティードオフP付……¥10,000

〈テクノスPCB〉
西遊降魔録……¥12,000
くにおくん……¥5,000
ザ・ビッグプロレス……¥3,000
熱血高校ドッヂボール部…¥5,000
WWFスーパースターズ…¥85,000
エキサイティングアワー…¥5,000

〈その他PCB〉
スーパークラウンズゴルフP付…¥5,000
スーパーバレーボール……¥45,000
忍者くん阿修羅の章……¥7,000
ウイッツ……¥6,000
キングオブボクサー……¥3,000
レディーバグ……¥3,000
アトミックロボキッド……¥15,000
プログレス……¥3,000
オセロ……¥3,000
チャンピオンベースボール ¥1,000

ROM

ナムコ(SYSTEM I)
妖怪道中記……¥5,000
デンジャラスシード……¥12,000
ドラゴンスピリット……¥9,000
ワールドスタジアム89……¥7,000
ワールドスタジアム89→88改造用 ¥3,000
爆突機銃艇……¥5,000
ワールドコート……¥5,000
フェイスオフP付……¥10,000
ロンパーズ……¥8,000
ブラストオフ……¥5,000

ナムコ(SYSTEM II)
ファイネストアワー……¥10,000
オーダイン……¥10,000
バーニングフォース……¥12,000

アイレム(M−72)
R−タイプ……¥5,000
最後の忍道……¥10,000

(その他ROM)
943改……¥5,000
P−47……¥6,000
武田信玄……¥5,000

〈麻雀PCB〉
アイドル麻雀放送局……¥15,000
麻雀ファンクラブ……¥30,000
麻雀夏物語……¥25,000
ギャルの告白……¥15,000
ギャルの開花……¥20,000
スーパーリアルPII……¥8,000
スーパーリアルPIII……¥28,000
麻雀殺人事件……¥7,000
麻雀クリニック……¥7,000
麻雀大霊界……¥6,000
麻雀Gメン89……¥6,000
テレフォン麻雀……¥7,000
リアル麻雀……¥2,000
麻雀ビタミンC……¥7,000
麻雀シスターズ……¥3,000
お雀子ハイスクール……¥5,000
ジャンピューター……¥2,000
華弥生……¥5,000
華菖蒲……¥7,000
対家麻濡感(六本木ライブ編)…¥3,000
対家麻濡感(誘惑日記編)…¥3,000
麻雀放浪記……¥5,000
ナイトギャル……¥1,000
セカンドラブ……¥3,000
スィートギャル……¥2,000
セクシーギャル……¥2,000
シティラブ……¥3,000
お嬢さん……¥7,000
麻雀カメラ小僧……¥8,000
麻雀学園I……¥7,000
麻雀学園II……¥12,000
麻雀好きの懲りない面々…¥7,000
美女っ子夢物語……¥5,000

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト 増刊号企画係 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

よしいくぞ――(古い!)

ゲーメスト増刊号第2弾!!

まずはあなたの考え・企画を募集します

ゲーメスト増刊号第1弾の「ギャルズ♡アイランド」は、読者のみなさんの投稿・作品、熱烈な支持によって大好評!! によって第2弾といくぞ。
みなさんからのご意見を求めます。

●編集部としては――

①ザ・ベストゲーム（仮題）

インベーダーから現在にいたる名作のすべてを収録、という企画。
具体的な君のご意見は？

②ゲームランド（仮題）

これは丸ごとゲーメストアイランドというノリ、という企画。
具体的な君のご意見は？

●①②以外、あなたのパワフルな企画・ご意見をどうぞ。

☆ご意見をお寄せいただいた中から、抽選で10名の皆さんにテレカプレゼント！

キリトリ線

◆ GAMEST　8月号プレゼント◆

◆92ページのゲーメスト８月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！(P.N.　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

モーレツ

白熱大攻略

今月は中級に挑戦！

G-LOC

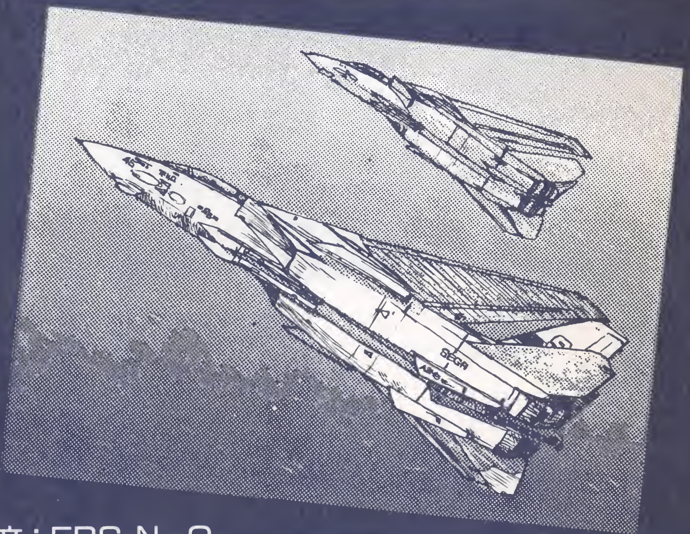
AIR BATTLE

LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE

ジーロック

中級編

中級はそんなに甘くないゾ！ 初級が楽勝になった君は中級へレッツゴー!!



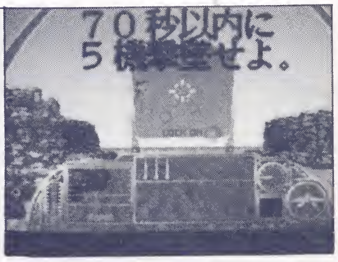
文：FRS-N・O

今回は中級攻略に入ります。中級はG-LOCやってる人の中で一番プレイされているようなので、少し念入りに攻略しようと思います。

では本編に入ります。中級は全13面で初級より少し、操作しにくくなります。ズバリいうと初級よりロックオンしづらい。でも上級よりは、ずっとやりやすいのでうまい人にはあまり関係ないか…。とにかく、初級よりもよく狙ってロックするのを心掛けてプレイしよう。

ミッション 1　70秒以内に5機撃墜せよ

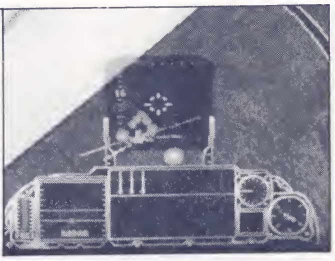
スタート直後、上に2機。これを撃ち落としたら自機を真ん中より少し下に合わせる。そのままバルカンを撃っているとボディプレス（?）で3機目を壊せます。次に、下へ1機で上に1機、でクリア。70秒以上残せるようにしたい。



これを一番最初にロックオンします。

ミッション 2　8機撃墜せよ

右から5機来るのですべてバルカン砲で落とします。次に前方左側より、バルカン機が突っこんで来るので誘導ミサイルで落とします。



この位置でザコ編隊を数機バルガンで撃ちます。



左でバルガンを撃ちつつ飛んでくる敵機に注意!!

次も右後方から来るので全部バルカンで撃ってクリア。

ミッション 3　8機撃墜せよ

右下後方より4機。うまく座標が合っていないと、バルカンのみというのはつらいかもしれません。次に前方に1機ずつ計5機、すべて出現した瞬間、アフターバーナーII パース（以後ABIIパース）になって後方にブラックボディが1機。前方の編隊を撃てるだけロックオンして、すぐにミサイル回避。あとは左後方と前のバルカン機を撃ったぐらいでクリア。



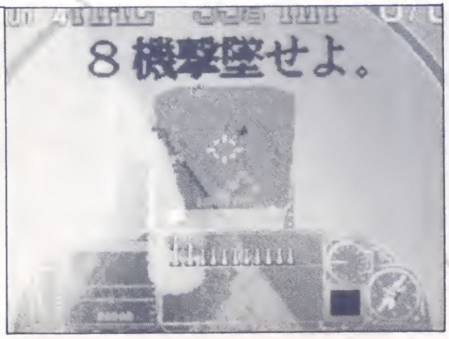
バルカンが基本だが、いつでもミサイルを撃てるように。



ミサイルの数もこのくらい残せるようにしよう。

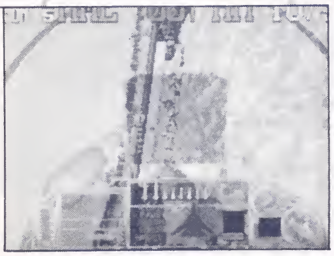
ミッション 4　8機撃墜せよ

スタート後前方左上に3機来る。なるべく全部壊したい。次は左の後方から右上へと飛ぶザコ編隊。間に右の前からバルカン機。これもロックオンで倒す。あとは右後方のザコでクリア。



このように始まった瞬間からサイトを動かす。

ミッション 5　地上物を30台破壊せよ

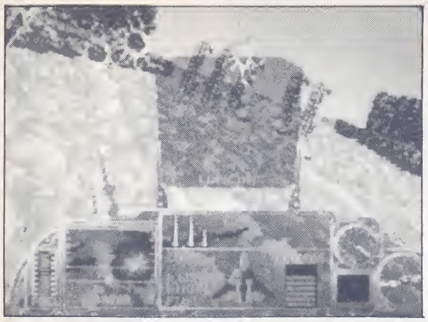


先のほうに見える基地(目標)も全部壊せるようになろう。

始まったら右下の設備をロックオン中心で壊す。
　橋の上にいる奴も放っておくとバルカンを撃ってくるので速攻でつぶします。この面のコツとして、各ターゲットの時間を短縮するために、ひとまとまりのターゲットを撃ったら、アフターバーナーを使ってスピードアップしながら行くという方法があります。でも各所の弾を撃ってくる砲台の位置を覚えておかないといけない。
　鉄塔が4本ぐらい並んでいるくらいでクリアできれば…。



壁ごしからでもバリバリロックオンしていこう。



あの鉄塔を壊したくらいでクリアします。

ミッション 6

9機撃墜せよ

カーソルを右上へ合わせて1機落としたら左上、右上を可能な限り落として、後ろからのザコ編隊を倒す。すると左の1機だけいる奴がホーミングを撃ってくるので、ここは100%覚えてください。

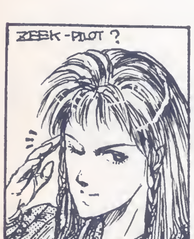


ここはなるべくバルカンよりもミサイルで…。



前の方の面がうまくいくようになると100秒以上は…。

その次で右後方から来る編隊を撃ってクリアします。



ミッション 7

スタート直後に前方に八の字をした編隊がいます。
　これらを最低、3機以上は落とせるように訓練しよう。
　コツは、出現したときにサイトを合わせておき、もしロックオンできなければバルカンで落とす用意をすることです。あせって、ミサイルを連射しないこと。白と緑の照準を合わせて赤にしてから（LOCK ONと表示されてから）撃たないとミサイルは絶対に当たりません。このことは初級～上級のすべてにいえることです。さて最初の編隊を落としたら、後ろから来るザコキャラを倒してクリアですが、時々、前方左に単独でいる奴が撃つホーミングが、ひそかにライバルだったりするので、ここは気をつけてほしい（計3機ほどいる）。



この面は本当にやっかい。練習をつむしか…。



ここでクリアできないと1クレALLは難しくなる。

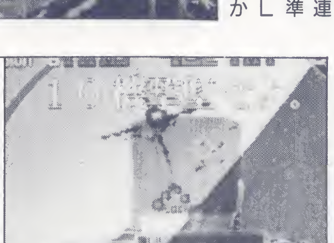


ここは、弾よけよりもロックオン命で！

ミッション 8

10機撃墜せよ

始まったらすぐにサイトを右へ。一直線に並んだ4機をすべてロックオンできます。
　次に先の編隊と同時に左上に3機いるのですが、こいつの1、2機ロックオンしたあたりで、画面はABIIパースに切り換わってホワイトボディ（タイトル画面のときに出てくる戦闘機）がホーミングを撃ってきます。ここはまだイマイチ、いいパターンがないので私の場合はアフターバーナーで逃げています（もし、究極にいい方法がある、という方がいらっしゃいましたら編集部までご一報下さい）。
　ここを過ぎると例の一撃離脱野郎君が前方から1、2機ずつ続けて来る所があります。
　ロックして倒すのがベストですが、ここは意外とバルカンも役に立つので覚えておこう。



この4機は絶対に撃墜できるようにしておこう。



これを撃ってクリアならバッチリだ。

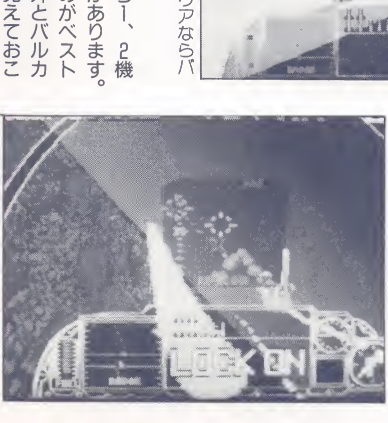


たぶん倒せないと思うんだけど…。

ミッション 9

15機撃墜せよ

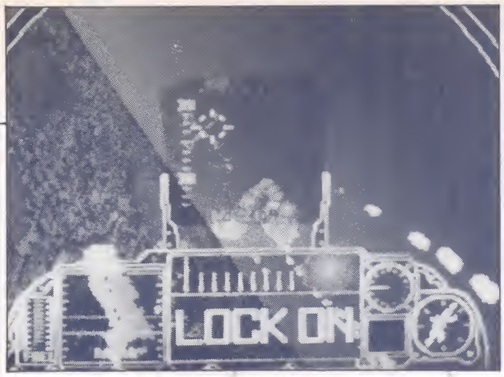
いきなり、撃墜ノルマが多くなったので驚いた人もいるでしょう？
　でも、実はこの面は事実上のボーナスステージなのだ。初めは右に4機（さらに、



これくらいの傾斜角度で次々とロックオンする。

モーレツ 白熱大攻略

彼らは無抵抗主義らしい)。
もちろん全部ロックして倒す。次は左に4機、右に4機、左に4機…と、このパターンが続く。
慣れないうちは片側に集中



ミサイルのみでクリア(バーナーは使わないほうがよい)。

して(私は左側を集中的に撃っている。別に右でもいい)撃っていくのがいいだろう。
やっぱりここら辺で一息つけるのはうれしいですねー。
と、いうわけで次行きませう。

ミッション10 5機撃墜せよ

久し振りのガケ面だが…。
右下に1機、左下に1機来た後、画面はABIIパースになり、ブラックボディが登場する。
ここで突然バーナー吹かして逃げる人がいるが、これは悪い例。ABIIパースになったら、あわてずさわがず前方の敵をロックオンして次々と落としていこう。



スタート直後に下方へ行けば、この通り。

ただし、この間にも後方のブラックボディがバルカン砲をバリバリ撃ってくるので、この攻撃は上下に動いてかわします。さらにある程度までならバルカンを喰っても平気だということも覚えておこう。
左右のカベが見えたらすぐに曲がり始めるのがコツ。といってもあまり早くてもぶつかるけど…。



ここはまずガマン、ガマンの子だ(?-)

HIT表示が2、3のあたりでブラックボディが自機を追い抜くので、すかさずバルカンで撃墜してあげよう。
あとは前のほうでフラフラしているザコを撃ってクリア。
とにかくこのステージは、あせりは禁物。落ちついて!!

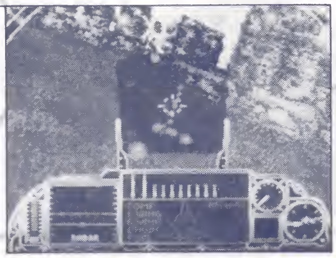
ミッション11 地上物を20台破壊せよ

ここもガケ面。始まってか



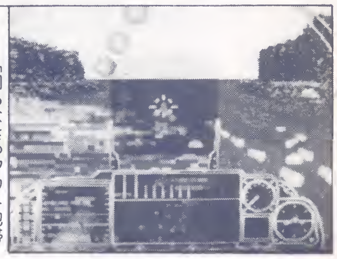
どっ、どこからバルカンがきてるんだよ!

ら2秒ほどすると、左の壁がせまってくるけど、ギリギリまで待つと壁の向こうの敵をロックオンできる。
このロックした2本の鉄塔



というわけで、「知らなきゃアウト地帯」その1。

はなんと上からバルカンを撃ってくるので要注意!!
この次が絶対覚えてもらいたい所。一見、何も見えないが、左下に砲台がいて、いき

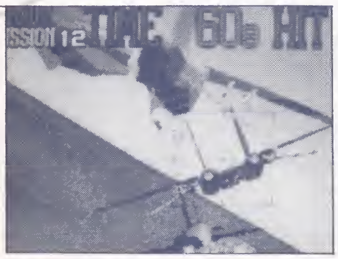


「知らなきゃアウト地帯」その2。

なりバルカンを撃ってくる!!
初めてくると、壁が弾を撃ったのかと思う。このよけ方の一例として、ひきつけて(たとえ2~3発喰らっても)右下にサッと移動。これで撃墜されないはず。
この次も壁ごしの敵をロックオンして倒します。
ここを過ぎて真下にいる小型の舟(こいつもバルカンを連射してくる)を撃った時点でクリア。

ミッション12 10機撃墜せよ

いよいよラストミッション。スタート直後、いきなり画面はABIIパースになりホワ



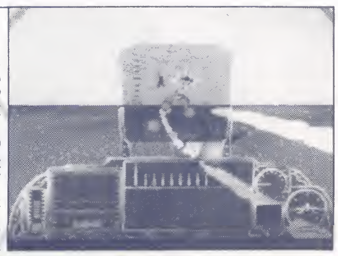
スタートした瞬間サイトを左へもっていけば…。

イトボディが出現する。
ここはローリングしてよけるよりも、少しだけアフターバーナーを使って、直後の前方編隊にそなえよう。この編隊はもちろん全部落とすのは無理だろうけど、後々の展開を考えてなるべく多く撃っておきたいところだ。
これを過ぎると、右下後方



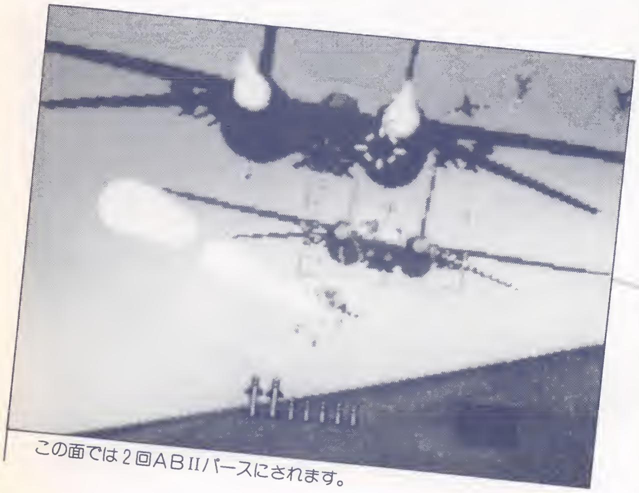
ダメージを受けているが気合で弾よけ!地帯。

からザコ編隊が4機。こいつらはかなりスピードが速いので、ミサイルを使おう。
次は上方に八の字編隊。この編隊は、ミサイルを撃った後は自機の下のほうへと逃げていくのでバルカン砲も使える。
その直後にブラックボディがくる。めんどうならロールシザースでパスしてもいいだろう。
そこを過ぎると前方に台形



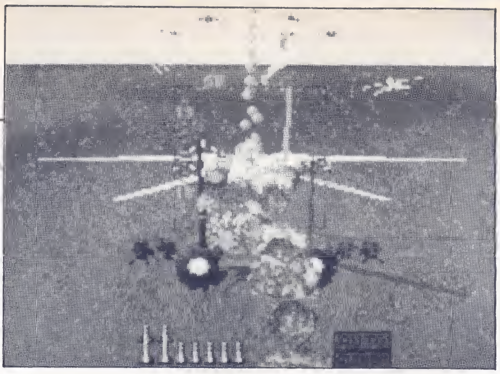
こいつはこの後、こちらに向かってきて右へ消える。

状に5機出現。
そしてヤマ場となる、前方三角形編隊がくるが、この直前に自機後方からザコキャラが飛んでいくのでこちらを先に倒しておくとクリアも速いと思う。
この三角形編隊は、そのまま、直進で突っこんで来るので



この面では2回ABIIパースにされます。

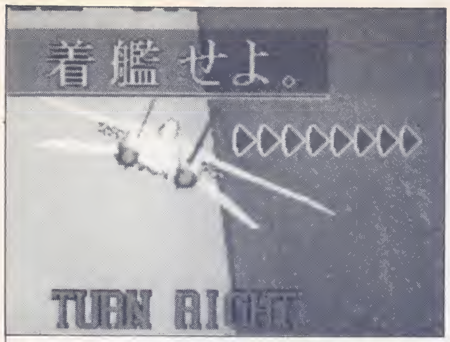
でタイムに余裕があれば上のほうを残しておいて、向かってきたところをバルカンで狙撃してもいい。
　この編隊を撃ち切った所でクリアしているでしょう。

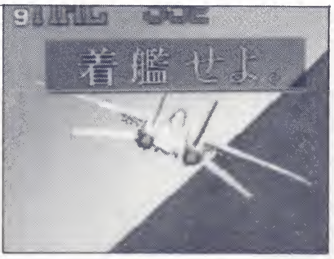

この編隊を全滅させてめでたく全面クリア!

ミッション 13

着艦せよ

　中級も初級と同様に着艦します。スタート後、「TURN RIGHT」と表示されるのでレバーを右へ。三角形の誘導マークがなくなる寸前でレバーはニュートラルへ。うまく「KEEP HORIZONTAL LEVEL」と表示されたらレバーから手を離す。
　このステージで何か気がつきましたか? 初級の着艦よりも、傾斜角度がきついでしょ。


中級はこ〜んなに傾斜するのでした(最大時)。


そしてこれが初級です。中級と全然違う(最大時)。

　要するにこれが初級と中級の操作性の違いなんですね。だから左右にサイトを動かすと初級よりロックオンしにくいのです(左右の操作がよりシビアになっている)。
　…ということで中級もこれで全面クリアです。もちろんエンディングも初級とは別の物が用意されていますのでお楽しみに。

ついに来月は上級編突入!!

　来月はエキスパート編に入ります。私の担当は初級・中級なので来月は、ずるさんが引き継いでくれる予定です。

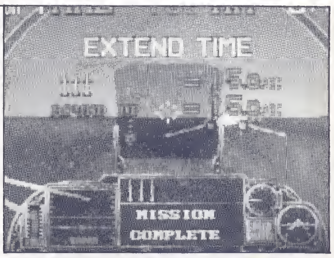
初級攻略・補足編

で、本当はこれで終わるはずだったんですが、ページが余ってしまったことだし、読者からも埼玉県のFOW君をはじめ数名の方からG-LOCの初級を特に念入りに攻略してほしい、という意見があったのでミニ攻略として初級編を再度見直しておきます。

●ミッション1●
ノルマ=70秒以内に8機
スタートしたら少しゆるめにレバーを左へ入れます。
　そうしたら、ゆるめに左下や真左へ入れたりしながらバルカンのみでクリアします。ミサイルだとロックしてから撃墜までに時間がかかってしまいます。


2段に分けてバルカン砲で撃ち落とせ!

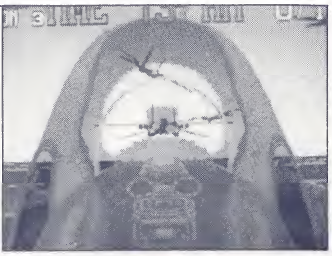
だいたいこの方法で、85〜84秒くらい余るようになります。

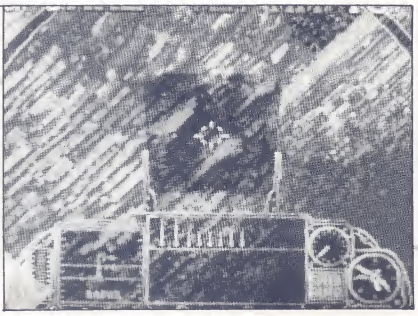

ミサイルは一発も使用しません(87秒は残そう—)。

●ミッション2●
ノルマ=9機
まず右上にいる3機を落とします。次に左のバルカン機をロックオンで落とします。
あとはレバーをニュートラルに入れてすぐ左へ倒しっ放しにしておけばそのままクリア。


左からくるバルカン機をバルカンで倒したところ。

●ミッション3●
ノルマ=10機
最初の3機をロックオンするのですが、(左から)3機目は無視します。2機目を撃ったらすぐ左へ切り換えして3機を右から全部ロックオンして3機目を撃ったらすぐ右へ切り返します。
　こうしないと2機目と3機目の撃ったホーミングをジャストミートで喰らうことになるからです。
　次のブラックボディはロールしたりしないで追い抜かれるまで耐えてください。もちろんABⅡパース中もバリバリロックオンして倒します。
　ブラックボディが追い抜いたらレバーをニュートラルにもどしてバルカンを撃つと、


ABⅡパースから戻る瞬間。あと2機でクリア。


見えないバルカンを上へよけること!(超重要)

モーレツ

白熱 大攻略



上へ撃ってまず1機撃墜します（バルカンで）。



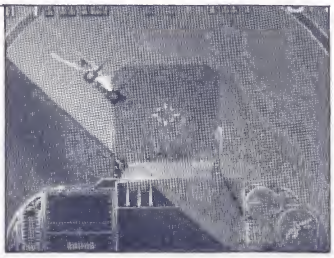
この後にこの面の難関地帯へ突入する。

ちょうど右からくるバルカン機も巻き込めてとても楽になります。

●ミッション4●
ノルマ＝6機
最初の3機を追いつめたらレバーをニュートラル、ややゆるめに左へ入れておくとザコ機を自機に重ねたまま破壊できます。
この面は気合を入れてやらないと、あれよあれよという間にタイムがなくなっていくので特に注意してほしい。

●ミッション5●
ノルマ＝20隻破壊せよ
この面は1回目の橋以外、画面中央より上に敵はこないので機体を常に下へ向けておきましょう。
ミサイルもロックした数より少し多めに撃っておかないと、ロックオンしたはずなのに倒してなかった、なんていうことになりがちです。後はあたり前ですが撃墜されないことですね。

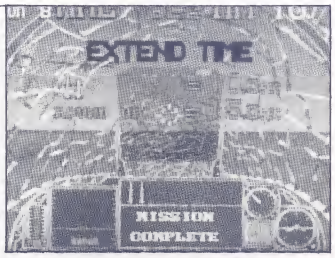
●ミッション6●
ノルマ＝10機
左右のザコ編隊は毎回全機落とせるように練習しよう。（バルカンはきついのでホーミングミサイルで）
あとこの面は上に出る編隊が非常にロックしにくいので場所を覚えて出現前にサイトをその場所にもってく、というくらいの余裕がほしい。



こういうのもキチンと撃っていこう。

●ミッション7●
ここは場所を覚えてもらってなるべく初めのほうで撃墜数を増やしてもらうしかない。
そして、この面をクリアできたら次は最終面なのだから、臆さないでたとえ撃墜されてもロックオンする、くらいの気がないとアッというまにタイムが減っていくぞ。

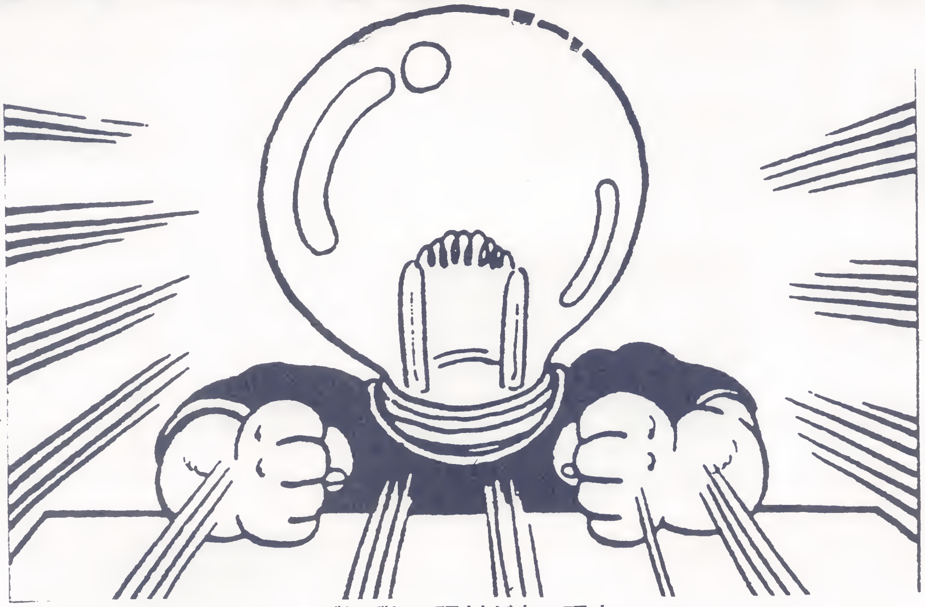
●ミッション8●
ノルマ＝10機
クリア優先ならすべてミサイルで落とします。
途中でダメージを喰らってキャノピーにヒビが入りまくって画面が見にくくなるけど、一度わざと自爆してもどすという手もある。しかしここはうまくいけば、7面より早くクリアできるがヘンな所でコケるともう時間がかかることかかること…。この面のせいで自分でも1～7面ベストタイムで進みながら8面でパアになったことは1回や2回の話ではない。



右斜め後方からの3機をバルカンでクリアしたところ。

…こんな感じですが、クリアできない、またはクリアできるがつまるところがある、という方は人のプレイを見てみるのをすすめます（その人が上手な人であれ、下手な人であれ）。結構、自分で気がつかなかったりすることが見つけられることもありますからね。
実はある方法で1機落とすだけでHITが倍の2にできる方法もあります。ちょっと考えればすぐ発見できると思うのでやってみましょう。

君のお先まっ明るい！



これなら父さんも安心 安心
ワッハッハー



げむげむの評判が良い理由

①安くて品質が良い
②在庫が豊富
③注文方法が簡単、安心システム
④対応がさわやか
⑤サービス・特典がいっぱい

げむげむは商品先送り、代金後払いです。

特別割引実施中！

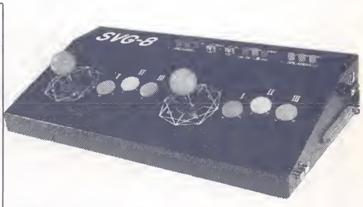
5,000円以下の基板	3枚以上お買上げの場合	15%引き
	5枚以上 〃	30%引き
5,000円以上の基板	3枚以上お買上げの場合	10%引き
	5枚以上 〃	20%引き

会員証をお持ちの方は、スタンプをためると1万円引きになります。(ハガキでご請求下さい。)

在庫は日々変動します。お電話で確認して下さい。

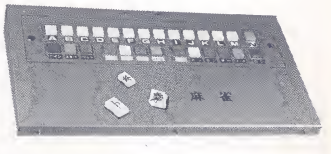
アサルト	95,000	源平討魔伝	30,000	ツインビー	15,000
テトリス	85,000	究極タイガー	25,000	怒	15,000
クライムシティ	85,000	ラスタンサガ	25,000	火激	13,000
ギャラガ88	85,000	ダブルドラゴン	25,000	モンスターランド	13,000
R－タイプⅡ	70,000	サラマンダー	20,000	魔界村	13,000
グラディウスⅢ	70,000	飛翔鮫	20,000	妖獣伝	10,000
達人	65,000	ダブルドリブル	20,000	スターフォース	10,000
スーパーコントラ	60,000	妖魔忍法帖	18,000		
ダブルドラゴンⅡ	50,000	テラフォース	18,000		
ローリングサンダー	40,000	1943	18,000		
A－JAX	40,000	タイガーヘリ	15,000		

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。



写真はRPS-8内蔵タイプ SVG-8

標 準タイプ SVG-8 ￥34,800ー
RGBタイプ SVG-8 ￥29,800ー



麻雀パネル ￥9,800ー

幻夢幻夢
(げむげむ)
06-783-7855

〒577
東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

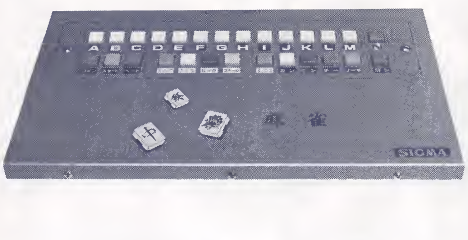
まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩

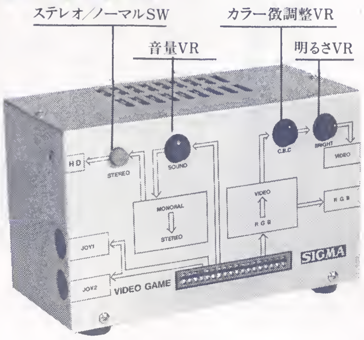


AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(760)6630／テクナート06(643)7641

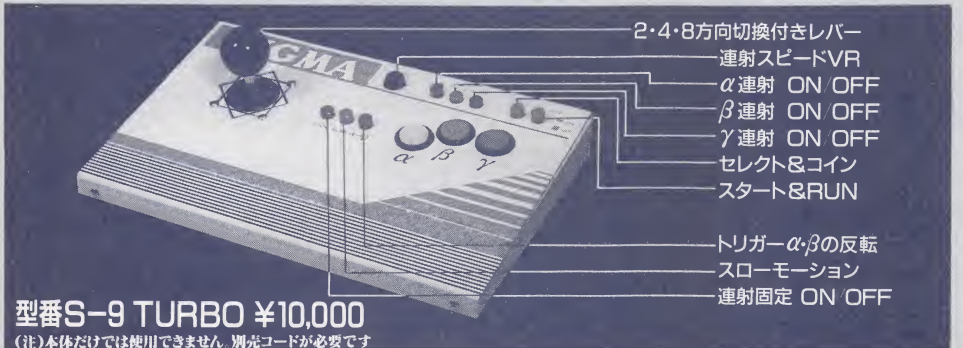
新製品 ステレオ対応AV-999



型番 AV－9 (モノラル用) ¥20,000
型番 AV－999 (ステレオ用) ¥25,000

* 当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
* AV-999をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* ウォークマンのヘッドホンが使える端子付、音量を調整できるVRがありますので便利です。
* 別売り（¥3500）のRGB21ピンコードを使用すればRGBテレビにも接続できます。
* 別売りのS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので異和感がありません。
* テレビ接続用コードとS-9TURBO接続コード付きです。
* 超小型（縦125×横125×奥95）

スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO
ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番S−9 TURBO ¥10,000
(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です

S-9用 別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* マスターシステム
&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000

S-9TURBOの特徴

* α、β、γの連射ON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
* 連射スピードを連続的に変える事ができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売りのコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆どのコンピューターに使用できます。
* 全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード

?

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL. 07948(4)0476



攻略編

© TAITO CORP. 1990

やるならスペシャル！

キャメルトライ

スペシャルコース徹底攻略だ。めざせ3分台！

攻略：石井ぜんじ　協力：VMT-DAN



カラーMAPは58・59ページにあるぞ！

スペシャルコースについて

スペシャルコースはほかのコースと比べ、長くつっ走れる豪快なコースが多い。キャメルトライはスペシャルコースをやってこそ本当の面白さが出るといえるでしょう。

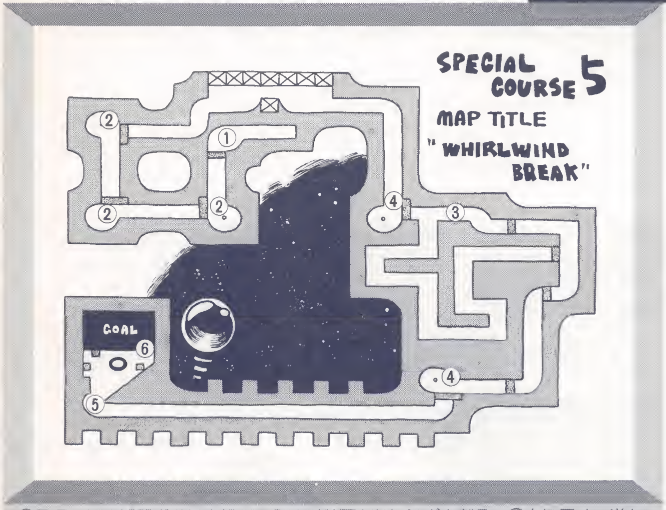
トレーニング、ビギナーを少ししかやったことがない人は、ぜひスペシャルコースに挑んでみてください。1面が難しいですが、毎面クリアするごとに40秒も加算されます。ちょっとやればすぐ先に進めるようになるでしょう。

今回はMAP上に番号をふって、ラップタイム優先で説明してみました。

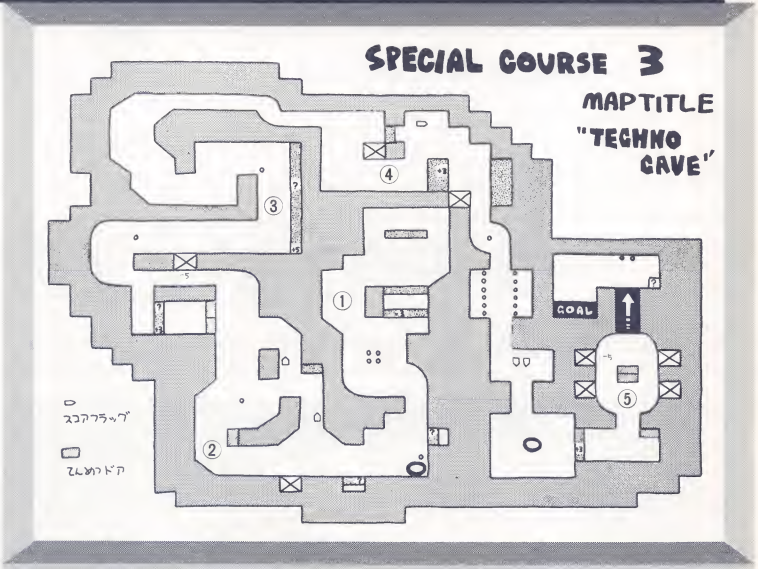
初心者へのアドバイス

初心者の人を見ていると、パドルを動かす幅が狭いと感じます。上品にやってないで、ぐあ〜っとダイナミックに、失敗を恐れず大きく回すのがコツです。

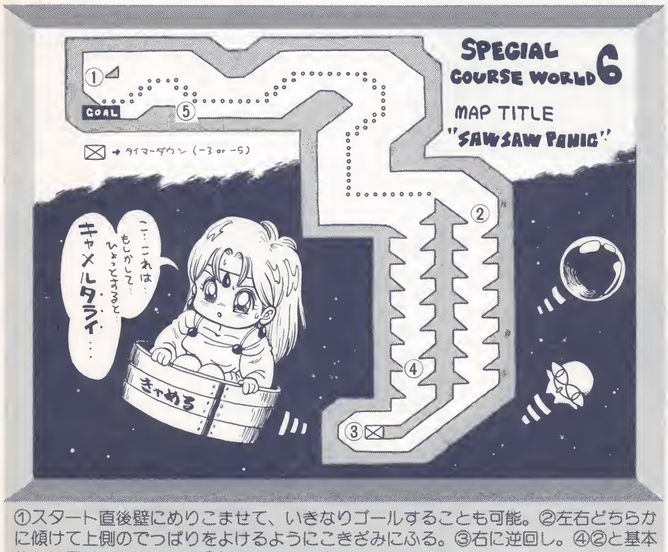
ボールが止まってしまうことがないように、マイナス2秒を恐れず、とにかく早く進



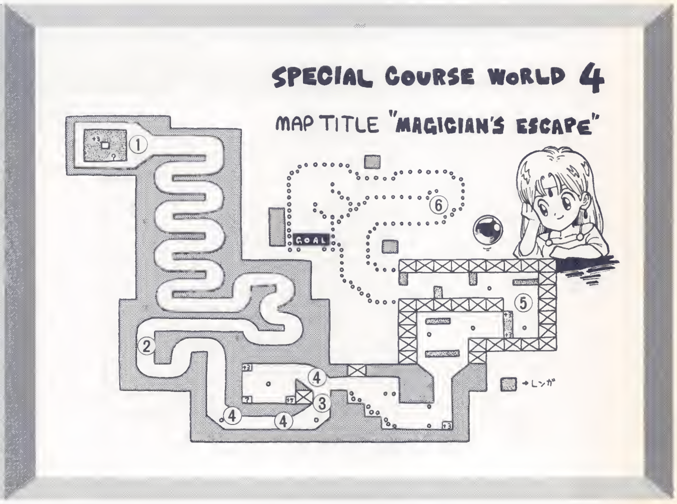
①スタートの瞬間ボタンを押してうまく落下させせレンガを割る。②左に回す。道なりに回してもいいが、直接レンガに当てると早い。③こちら側から進む。④右に回す。②の逆。⑤下の壁をずっと転がしてここで左に回す。⑥右に回してゴールイン。



①左側を通ったほうが早い。②点を稼がないならこっち。③ここで連続割りをして1000×5まで稼げる。④下（左）から行ったほうが楽。⑤タイミングを見て真ん中を通るか端を通るか選択。



①スタート直後壁にめりこませて、いきなりゴールすることも可能。②左右どちらかに傾けて上側のでっぱりをよけるようにこきざみにふる。③右に逆回し。④②と基本的には同じようにする。⑤加速をつけて右にぐるりと回す。



①進行方向を右上にしてボタンをたたきまくると早くでやすい。②上側の壁を転がして左回しでスピードアップ。③右に回してピンを避け、上の壁を転がす。④切り返して左に回す。点を稼ぐなら逆に進みタイムレンガを壊す。⑤ピンの外側を通る。⑥ここからはボタンを離したほうが楽。

モーレツ 白熱大攻略

STAGE	青玉	黒玉
1	22:0	21:0
2	24:0	20:0
3	24:0	26:0
4	29:0	29:0
5	23:0	20:0
6	24:0	27:0
7	23:0	23:0
8	25:0	28:0
9	24:0	26:0
10	22:0	20:0
計	4:00:0	4:00:0

スペシャルコース目標ラップ（めざせ3分台）

むことを心がけましょう。

点の稼ぎ方

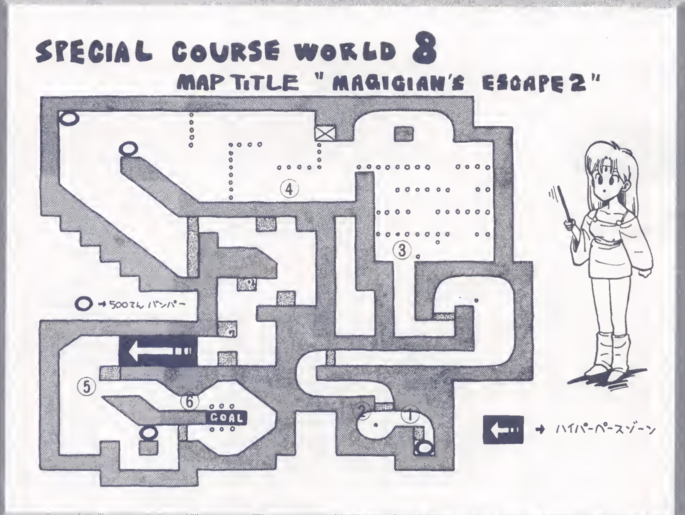
点数とラップタイムは別ものです。点数を稼ぐときは、タイムレンガを割り、レンガを連続割りしていかないと高得点が出せません。

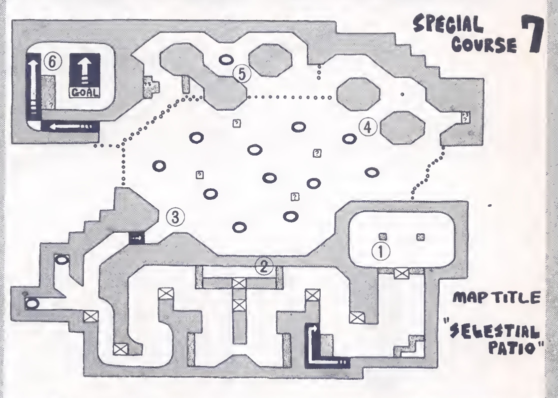
残りタイムは面クリア時に、ステージ数×100×タイムで点数になります。1面は1秒100点、10面は1秒1000点です。そこで、前半の面でレンガを連続割りすると高得点が出せます。後半はタイム優先にするのがコツです。

ど真ん中のカラーページにはキャメルトライのカラーMAPが載ってます。こちらはトレーニングからスペシャルまで、いろいろな面を紹介しているのでヨロシク。

なお、この攻略にあたって友人のVMT-DAN氏の協力をいただきました。

①ボタンを押して左に回す(タイミングがよければ加速する)。②左に回す。③ボタンを離したほうが楽。④ボタンを離すか壁にぶつけてスピードを少し落としたほうが楽。⑤外側から入る。⑥黒玉のときはスピードをつけて転がしながら左に回す。壁にめりこんでゴールイン。





①スタートした瞬間ボタンを押しジャンプさせてここのレンガを割る。②ここを通ると近道。③バンパーに注意して真ん中をつっきる。④ここから入る。⑤バンパーの横を木のほうから抜ける。⑥ここらへんでサッと左に回してゴールイン。

いよいよ佳境へ…　意外な結末とは？

4人の勇者の物語

カダッシュ

感動のエンディングへ…1コインクリアへの道

後編

YOU. A

今回は前号に続き、後半面の攻略へ移ります。3面で経験値を稼ぎ、ある程度レベルが上がっているものとして話を進めていきます。

展開を把握して順序よく進め！

シーン4

4面はこれまでの面に増して、ストーリー上で二転三転と大きな展開が見られます。話の筋を把握し、常に次の目標を頭に置いて行動するようにしましょう。

まず、4面に入って最初の目標は、盗賊に殺されたアベルの妻ジーナに会い、ペンダントを受け取ることです。ジーナは地下の隠れ家にいます。

次に、そのペンダントを持って、地上のアベルの墓まで戻ります。墓にペンダントを供えるとアベルが甦り、今度は動物の言葉がわかるようになるペンダントを授かります。

そこで次に、アベルのかつての飼い犬リンリンに会い、隠し通路の奥に盗賊のアジトがあることを聞くわけです。

盗賊を倒すと、奇跡の笛を手に入れます。この笛を使って初めて、5面への道が開けるのです。

どうです？よく練られたストーリーだと思いませんか？

1 ゾンビ

いきなり難所です。

まず、戦士。ソードオブスピードでレベル17まで上がっていれば、ゾンビを一撃で倒せるので楽勝ですが、それ以外の場合はとにかく慎重に進むことです。少しずつ歩くようにして、なるべく2人以上同時に出現させないこと。1人ずつ確実に処理しましょう。

もし、左右からはさまれたら、一方のゾンビの上半身だけを切り、下半身をジャンプしてかわすという手段が有効です。この場合は2つのボタンを同時に押して突っ込むようにします。

魔法使いの場合も、ゾンビに一切の魔法が効かない以上、戦士と同様にして慎重に進むしかありません。

僧侶は武器が強力なので、ほぼ問題ないと思います。両側からはさまれたときは、レバーを左右に振ることにより同時に倒せることもあります。

忍者は遠くからでも攻撃できる点では、戦士より楽です。

気をつけてほしいのは、連続で攻撃が2発ヒットしても、1発分のダメージにしかならないということ。ひたすら連射するのではなく、やや間を置いてリズミカルに撃つようにしましょう。ほかの場所でも同様、忍者の場合は常に頭に入れておいてください。

2 落雷

いつも決まった場所に、3回落ちて来ます。

理論的には、落雷の音がした瞬間に立ち止まれば当たりません。が、音が聞き取りにくい場合もあるので、背景の墓石を目安に、立ち止まる地点を覚えておいたほうが安全です。

3 ヤリ

上から2本目と3本目のヤリが問題。この2つは間隔が狭いため、間に入ってピタリと止まるのは確実ではありません。そこで、両方を一気に抜けるパターンを勧めます。

2本目（上）と3本目（下）は、上が4回突き出す間に下が3回突き出すという周期で動いています。そして今、上下のヤリが同時に引っ込む時（1周期中に1回だけある）を区切りのタイミングとします。

上から下に通り抜ける時は、上のヤリが、この区切りから1回突き出した後に降りれば、そのまま下のヤリにも当たらずに抜けられます。

逆に下から上に通り抜ける時は、下のヤリが区切りから2回突き出した後に昇れば、上のヤリも通過できます。

ここは何度も通過する場所なので、確実にパターンにしておきたいところです。

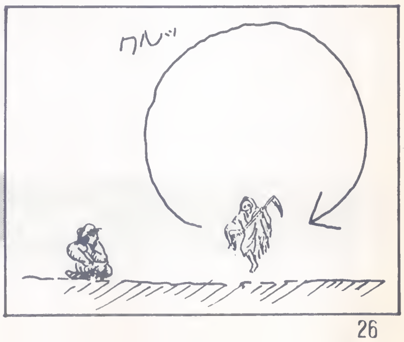
4 マンティコア

つたから降り切ろうとすると現れるマンティコアは、少し上に引き返せば、勝手に右に消えてくれます。

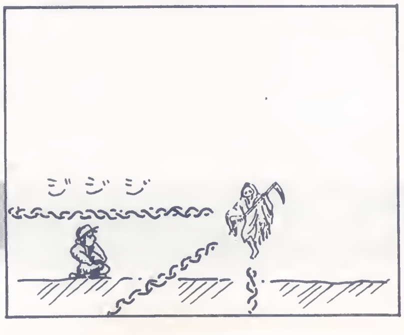
5 マンティコア・リッチ

リッチは行動パターンを先読みし、レーザーを吐く前に攻撃するようにします。戦士、魔法使いなら上からの振り下ろしが有効。

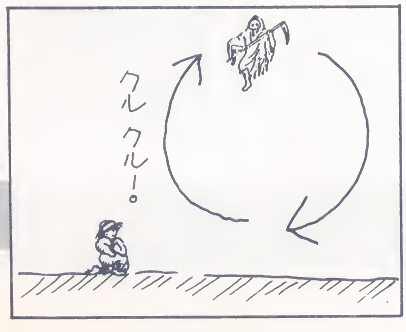
マンティコアに対してまず戦士は、突撃して来るところをギリギリまで引きつけ、垂直ジャンプから下突き。新たな敵が出現してしまうので、横ジャンプは避けましょう。



リッチの行動パターン。まず、ワープで出現して時計回りに1周し…。



出現地点に戻ったら、縦、横、斜めの3方向にレーザーを放ち…。



再び1周して別の場所へワープする。

モーレツ

白熱大攻略



マンティコアに対し、戦士はギリギリまで引きつけて垂直ジャンプ下突き。



魔法使いはフレイムウォールを使ってからスクロールさせる。

魔法使いはフレイムウォールが極めて有効。マンティコアの出現場所を覚えておき、フレイムウォールを使ってから画面をスクロールさせるようにします。

僧侶は全く問題なし。プロテクションを張って、鼻歌でも歌いながら進んでください。

忍者は戦士とほぼ同様です。

6 隠し通路

つたを昇っている途中に、右に向かう隠し通路があります。ジャンプボタンを連打していれば、すぐにわかるでしょう。奥にはドラゴンの像がありますが、炎の中なのでダメージは覚悟です。炎に突っ込むときは必ず後ろ向きジャンプで、吸い込まれるように入ってください。

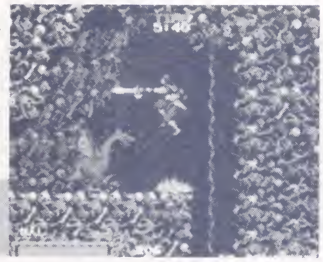
ドラゴンの像はなんと1万ゴールド。ゲロウマ（死語）。

7 サーペット

戦士でソードオブスピードを持っているときが問題です。

この装備の場合、下り坂になる前に左から現れる4匹は、1匹ずつ右のつたの手前までおびき出して倒すのがパターンにしやすい。

つたにつかまった状態で待ち、サーペットが炎を吐いたら、写真のように炎を飛び越えて切りかかります。タイミングがわかれば確実な方法です。



サーペットが炎を吐いたらジャンプ。タイミングがわかれば楽勝。

坂道を下りる途中に右上から現れる1匹は、場所を覚えておき、炎を吐かれる前に先手をとって攻撃すること。

8 リッチ

2人同時に現れます。ここは攻撃せずに逃げたほうが安全。Ⓐの位置でしゃがんで待ち、レーザーをかわしたらさっさと右へ進みます。



中間でしゃがめばレーザーには当たらない。

9 ファイヤーウォール

この一帯は見通しが悪いので、マップを見て通るルートを覚えておいてください。また、砂時計以外の隠しアイテムは無視してもかまいません。

まず、あ・いの炎がそれぞれⒸ・Ⓓ地点まで届かないことを利用して、Ⓑ→Ⓒ→Ⓓ→Ⓔと移動します。ⒷからⒸに進むのは、あといの炎がほぼ重なって回るタイミングのときにします。

Ⓔから先は、スクロールのさせ方によってい・う・えの回るタイミングが毎回異なるので、自分なりのパターンを作ってほしいと思います。ノーミスでも抜けられますが、時間がかかり過ぎるようなら1回のダメージ覚悟で突っ切ってもよいでしょう。

10 炎柱

魔法使いの場合、最初の炎柱を飛び越えるのが非常に難しい。そこで、炎柱に背中からぶつかるように、後ろ向きジャンプで体当たりして抜けてしまいましょう。飛ばされてちょうど移動床に着地するはずです。

僧侶は炎柱地帯を抜けるまでは、必ずプロテクションを張って進んでください。ここではダメージを防ぐことより、ダメージを受けても飛ばされないことに価値があります。

もし、炎の海に落ちてしまったら、どのキャラであろうと、後ろ向きジャンプで左岸まで進むようにします。ダメージを受けるたびに右に戻されていたのでは、左岸にたどり着くまでにどれだけ体力が減るかしれません。とにかく、飛ばされる瞬間は必ず右を向いていること。

11 隠し通路

奥に砂時計、ホーリージェム、命の鐘があります。

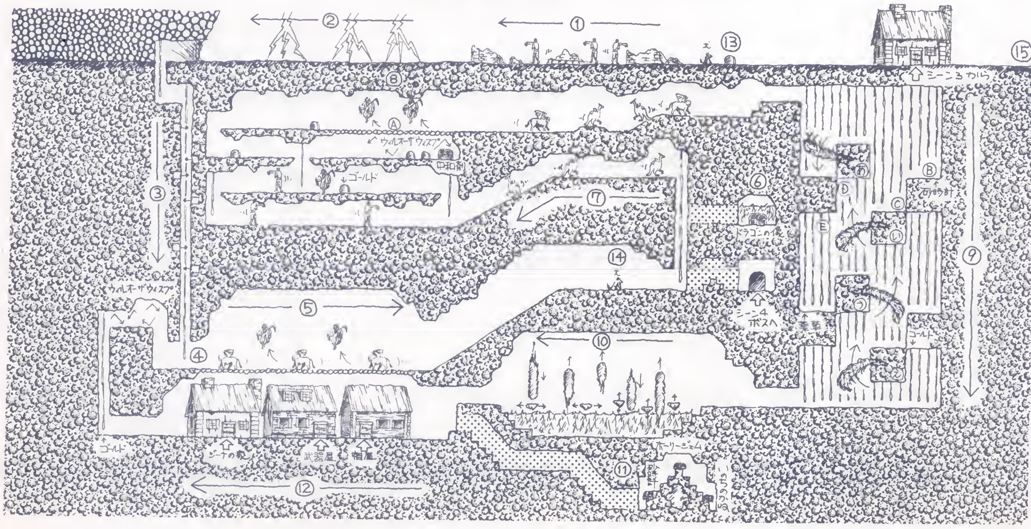
ホーリージェムはいわゆるオプション。5分たつと消えてしまうので、少しでもあとに延ばしたいと思ったら、武器屋などの用が済んでから取りに来たほうがよいでしょう。

12 宿屋・武器屋・ジーナの家

残りの体力、マジックポイントと相談して、宿屋の使用を考えてください。もし、ここで3回目の宿屋に入ったとすると、あと1回しか宿屋は使えないことになります。

武器屋ではそれぞれ、買えるものをすべて買ってください。戦士の盾に関しては、どちらでもかまわないでしょう。

武器屋の隣の家にはアベルの未亡人、ジーナがいます。必ず話を聞いて、ペンダントをもらってください。



シーン4

を受け取っていきます。

13 アベルの墓

アベルの話を聞いた後、墓を調べてペンダントを取るのを忘れないように。

ここから引き返し、リンリンに会いに行きますが、戦士でファイヤーブレードを持っている場合、3面の武器屋に戻ってソードオブスピードに買い換えておきましょう。

戦士以外でも必要があれば3面に戻り、宿屋や道具屋で買い物をすることもできます。

14 リンリン・4面ボス

リンリンに話しかけると、4面ボスへの隠し通路が開けます。

このボスにはこれといった攻略法がありません。強いていえば、分裂後、炎に当たったら、無敵のうちにほかの炎に体当たりして消してしまい、2回目のダメージを避けることぐらいでしょうか。あとはここに来るまでに、少しでもレベルを上げておくことです。

魔法使いでレベル20まで上がっていれば、惜しまずにエクスプロージョンを使って倒してください。

15 奇跡の笛

盗賊を倒して手に入れた奇跡の笛を吹くと、バーログ城への橋がかかります。いよいよ敵陣へ、とその前に3面に戻り、戦闘の準備を整えてください。

まず、宿屋に入って体力を完全な状態にしておきたい。ここでの宿屋使用が3回目なら、理想的なパターンです。

次に、道具屋で薬草、砂時計を買っておきます。砂時計は、2000までは買っても、後でお金が足りなくなることはないでしょう。さて、5面へ進みます。

迷宮探検——マップを覚えろ!

シーン5

バーログ城内に入ってからの当面の目標は、ゴールドドアを開けるためゴールドキーを手に入れることです。この鍵は城の内部の最も奥に置いてあり、またドアは城の出口付近にあるので、鍵を取って戻って来るまでに城内の通路をほぼ1往復することになります。ゴールドドアを開けると、バーログの所までほとんど一気に突っ走れます。

道中2体のボスキャラがいますが、もはやザコと大差はないでしょう。

城内で使う階段(ワープ扉)を順に大まかに並べてみたので、マップと照らし合わせ、参考にしてください。

ⓐ→ⓞ→ⓚ→ⓚ→ⓚ→

あ→お→か→き→く→け→
こ→さ→し→す→そ→た→
ち→て→と→な→て→せ→
す→し→さ→こ→け→く→
き→か→お→い→え→う→
い→あ→に→ぬ→ね→の→
は→ひ→ふ→へ→ほ

16 ディエンルン

頭部以外は無敵。近寄られる前に、よく頭を狙って攻撃します。1回ダメージを喰らったら、無敵のうちに倒してしまいたい。

魔法使いならライトニングボルトで。

17 鉄球

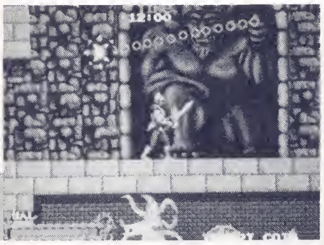
城内での大きなポイントです。基本的に、次の2つのテクニックの組み合わせでパターンにできます。

(1)特定の場所で垂直ジャンプすることにより鉄球を上に誘導し、その間に下を通り抜ける。

(2)2つの鉄球のタイミングを合わせるため、一方の銅像の下で鉄球が飛んで来るのを待ち、引きつけてよける。



まず、Ⓐ地点で垂直ジャンプ。



鉄球が上に誘導されるので楽勝で右に進める。

右に進むとき

まず、鉄球の部屋に入ったらすぐに、Ⓐ地点でジャンプします。すると最初の鉄球がちょうどジャンプに誘導されて上を飛んで行くので、そのまま右に歩いてⒷ地点まで進みます。

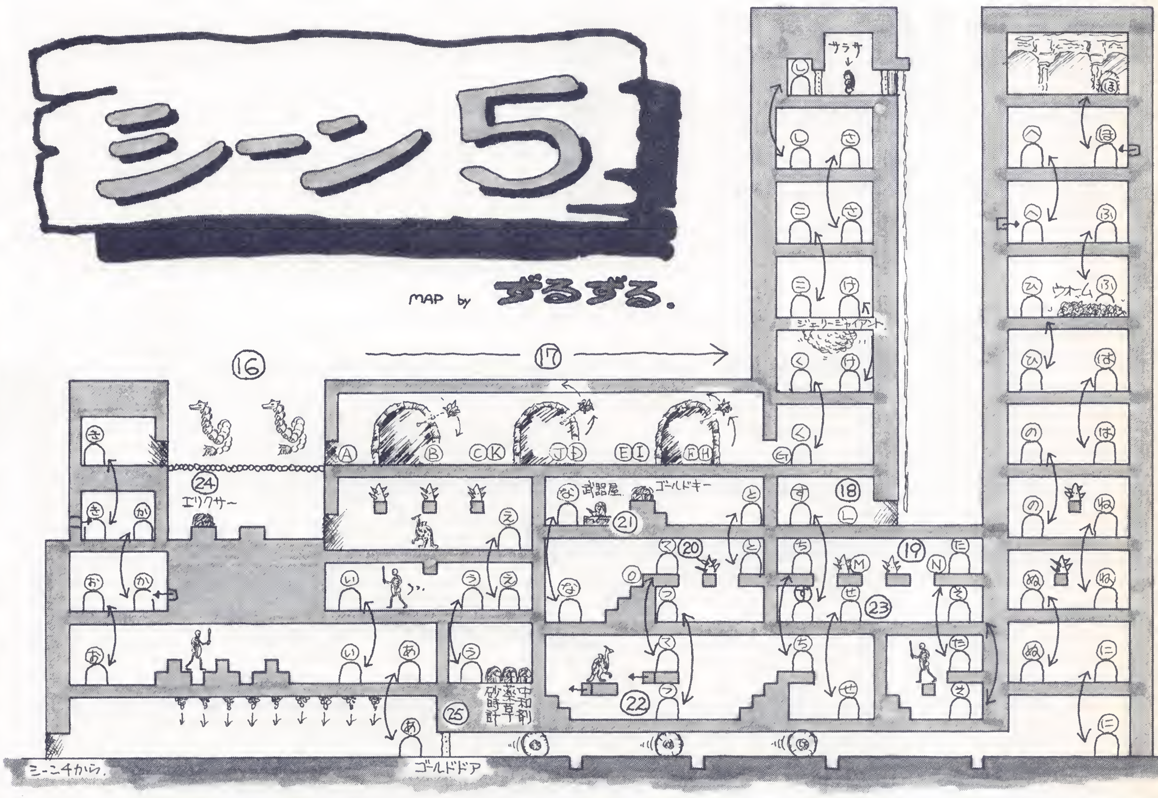
次にⒷ地点で、同じ鉄球の2度目の攻撃をひきつけて右によけます。鉄球は、白く光った瞬間の自分の位置を狙って飛んで来ます。が、光ってからよけても間に合わないことが多いので、よけるタイミングを体で覚えてしまったほうがよいでしょう。

鉄球をよけたらそのままⒸ地点(左右の銅像の中間)まで歩き、そこですかさず垂直ジャンプします。両側の鉄球が上を狙うため、落ち着いて右に歩くことができます。

Ⓓ・Ⓔ地点では、Ⓑ・Ⓒと同様に引きつけてよける、垂直ジャンプで誘導という操作を行ってください。

一番右の鉄球は鎖が長いので、一気に通り抜けようとすると当たることがあります。Ⓕ地点でしゃがんで頭上を鉄球が通過してから、進むようにしてください。

左に進むとき



モーレツ

白熱大攻略

まず、(く)を出たら右へ進み、スクロールアウトで鉄球を消します。消えたら左に引き返し、Ⓖ地点で垂直ジャンプして鉄球を上に誘導します。
次に、Ⓗまで進んだらそこで鉄球を引きつけ、右によけます。そしてすぐに左に切り返し、Ⓘ地点の垂直ジャンプで左の鉄球を誘導します。
その後は往路と同様に、Ⓙで引きつけてかわし、Ⓚで垂直ジャンプして誘導すれば問題ないでしょう。


Ⓑ地点で鉄球をひきつけ…。

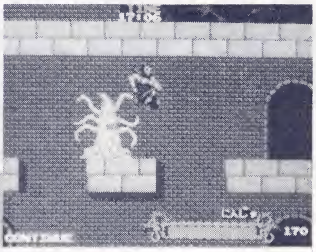

来る、と思ったらさっとかわす。

18 ストローパー

Ⓛ地点を通過するとき、戦士以外なら真下のストローパーを倒しておきます。(す)の階段から出た直後、弾に当たる心配がなくなります。

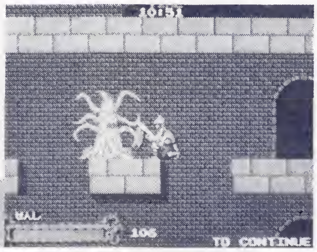
19 ストローパー

ここのストローパー2匹は、抜け方を知らないとハマります。大きなポイントです。
まず、シルバーシールドを持っていない戦士と、忍者の場合。これは(た)から出たら、後ろ向きジャンプで右のストローパー本体に体当たりし、一気にⓂの渡り板まで飛ばされます。無敵のうちに(ち)にすべり込めば、一件落着。



盾を持たない戦士、忍者なら後ろ向きジャンプで突っ込み、一気にⓂまで。

ただし、戦士、忍者にかかわらずレベル16まで上がっていないと、体当たりからそのままⓂまで到達せずに、途中で落ちてしまいます（レベル16以上はダメージを受けて飛ばされる距離が急に大きくなるため）。忍者で、もしレベル16まであとわずかならば、(せ)の階段を往復し、上のストローパーを右から先に2匹とも倒して、経験値を稼いでください。ここは戦士以外なら相当効率のいい稼ぎ場所です。
どうしてもレベル16まで上がらないときは、右のストローパーの目前に後ろ向きに着地し、今度は弾に当たった無敵時間を利用してⓂに飛び移ります。左のストローパーでも同様にして抜けてください。
次に、シルバーシールドを持っている戦士では、ストローパーの目前に着地し、弾を防ぎながらタイミングを見て切りつけます。どこからジャンプするかの座標が微妙ですが、床の模様を目安にします。

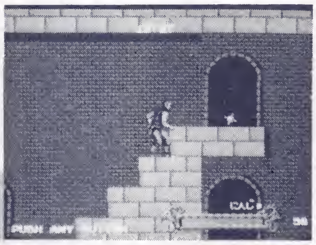


盾を持った戦士は、目前にジャンプして倒して進む。

魔法使いなら、Ⓝ地点で敵が出現したらすぐにライトニングボルトを使います（事前に魔法を合わせておくこと）。必ず1発だけ弾が来るので、ジャンプでよけてください。
僧侶はプロテクションを張って、2匹とも無視して突っ切れば問題なし。
いずれのキャラにせよ、体力にものを言わせて強引に2匹とも倒して進むのは絶対避けたい。

20 ストローパー

(て)の階段から出たら、盾のない戦士は後ろ向きジャンプで、僧侶はプロテクションで右のストローパーを突っ切り、(と)に入ります。戦士でも、盾を持っているときは弾を防ぎながら切りつけ（剣は手前から届く）、倒してから右にジャンプします。
魔法使い、忍者は弾をかわしながら左にジャンプし、ストローパーをスクロールアウトでいったん消してから、倒しに行きます。再び出現させてからⓄ地点に降りれば、弾は吐かれても当たりません。


Ⓞ地点。弾には当たらない。

21 ゴールドキー・武器屋

(と)から出てゴールドキーを取ったら、そのまま武器屋へ入ります。
それぞれ武器を揃えますが、戦士は買う物が多いので、お金が足りなくなることがあるかもしれません。この場合は剣→アーマー→ヘルム→盾の順に優先して買ってください。剣とアーマーは必ず買っておくこと。
ここからは来た道を引き返すことになります。

22 ドラゴンゾンビ

戦士は、(つ)の階段を往復して下のドラゴンゾンビで稼いでください。

23 ストローパー

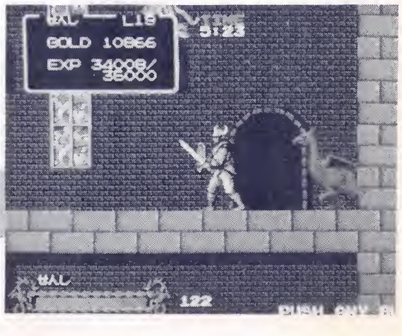
前に説明したように、(せ)の階段を往復してストローパーで稼ぎます。この後3面の宿屋まで戻るならば残り5分、戻らないのなら残り3分になるぐらいまで稼いでください。

24 エリクサー

エリクサーは2個同時には持てません。ここまで最初のエリクサーが残っている場合、それを使って体力を回復させてから、新しいものを取ってください。残っていなければ普通に取ります。
ストローパーの下にいるドラゴンゾンビは、右におびき出して(え)を往復することにより、自分より右側に追いやることができます。こうなれば一気に左に走れます。
エリクサーから戻って来るときは難しい。キャラによっては後ろ向きジャンプで体当たりし、1ダメージで抜けたほうがよいかもしれません。
下にある宝箱3つは、エリクサーの後で取ります。

25 ゴールドドア

ゴールドドアを開ける前に、必要ならば3面の宿屋・道具屋に戻ります。3分30秒ほど残っていれば間に合います。
まず、エリクサーを取り直したのなら薬草を補充。
最後の戦いに備え、余裕があれば宿屋にも入っておきます。特に僧侶はマジックポイントがないと話になりません。宿屋使用を調節しておきたい。



(え)の階段を往復すれば、ドラゴンゾンビは右側に…。

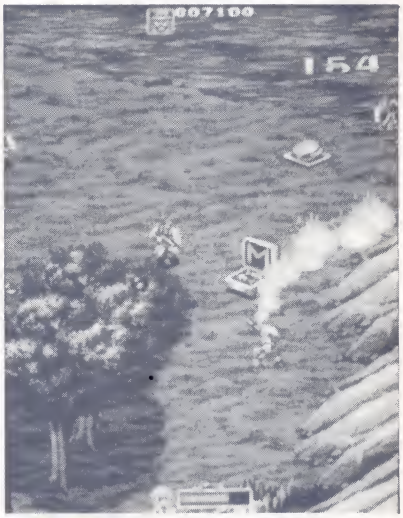
26 バーログ

ここでは、あえて攻略はしないことにします。ヒントは、戦士、忍者は炎に弱く、逆に魔法使い、僧侶は尾の攻撃に弱いということです。どうか自力でバーログを倒してほしいと思います。
ひたすらコンティニューしまくって、とりあえずエンディングを見る。それもいいでしょう。
でも、1回ずつ地道に腕を磨き、時間はかかっても1コインでクリアしたとき、そのエンディングはゲームにかけた情熱を数倍にして、あなたを祝福してくれるでしょう。
たとえそれが初めて見たエンディングでなくても、格別の想いが胸に込み上げて来るはずです。カダッシュはそんなゲームです。
あきらめずに、1コインクリアを目指してください。1人でも多くの人に「感動のエンディング」を味わってほしいと思います。

戦場の狼II

シリーズ最終回 6面、ファイナルミッションはこれでOK!

はんたあ



最近のゲームは難しいと思っているのは、私だけじゃないんじゃないかな。AOUショーのときに、これは簡単でいいぞと思ったゲームも、いざ発売となると難しくなっていることが最近あった。

戦場の狼IIの場合は、より親切になって発売された。しかし、難しいのには変わりがない。

今回の攻略は、最終回。6面、ファイナルミッションを完全攻略。1コインクリアは、可能。途中であきらめた人ももう一度プレイだ。

ところで先月の記事で、5面が一番難しいと書いてしまったが、6面の前半のほうが難しいのでした。

6ステージ

『敵基地を破壊し、前大統領を救出せよ!!』

さすが敵基地となると攻撃がきつい。始まってすぐに、木箱が左に1つ右に3つある。左のは、武器×2とアイテム。右のは、パワーアップ。

グレネードランチャーを持っている場合は、武器を変える必要はないだろう。

まず、バリケードを壊す。バリケードの横の見張り台も破壊することができるぞ。

バリケードを越えると、戦車とバズーカ砲兵が左右から走ってきます。この戦車は、今まで出てきた戦車と比較して、はるかに堅い。

クリアをするためなら、メガクラッシュを惜しまず使うこと。ここでは合計2台の戦車が出現するのだが、この2台のためにメガクラッシュを3発使い切っても大丈夫。それぐらいの覚悟で、この場を切り抜ける必要がある。

戦車2台を無事に壊すことができたら、奥のバリケードを壊して、さらに先に進めるぞ。

次は、普通ならすぐ左に進むのだが、ここは右に行ってみよう。すると木箱がある。開けてみれば、上下の2つの箱ともアイテムが入っている。これで、少しは傷がいやせるぞ。

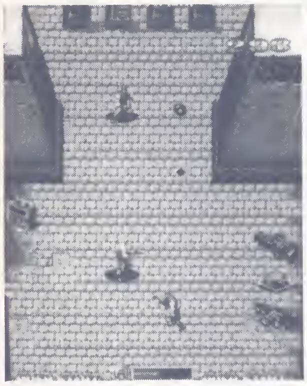
左側にも木箱がズラズラっと並んでいる。横に並んでいるのは武器が入っている。やっぱりこの面は、最後までグレネードランチャーでいきたいので、他の武器を持っている人は、グレネードランチャーに持ち替えた方がいい。

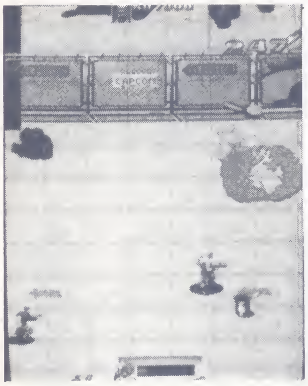
左に走ると、エレベーターがある。エレベーターは、左側にまわりこまないと乗ることができない。歩兵に注意して左側に行き、乗り込むのだ。

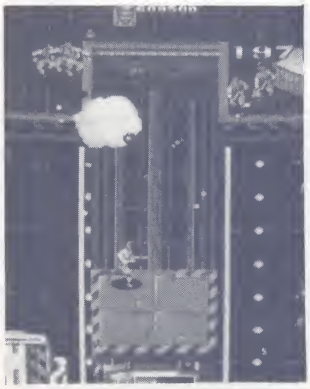
エレベーターに乗ると、勝手に上方へ進んで行く。

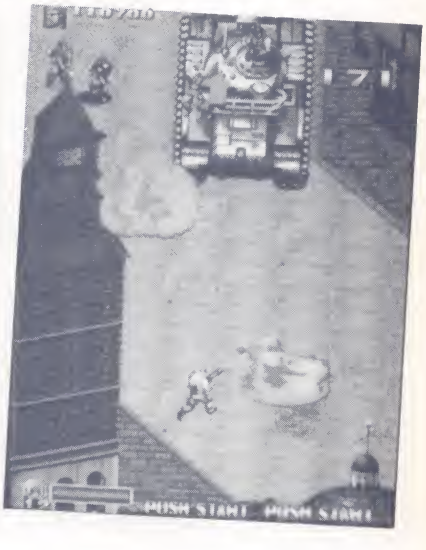
エレベーターでは、右側から火炎放射器（装甲列車に装備されていたやつ）があり、左、右、左と順に奥から出てくる。すべて破壊すると、奥から、エレベーターを邪魔するようにトロッコ状のものが2つ出てくるので、これらも破壊してしまおう。

エレベーターが到着する所には、歩兵がたくさん待ちかまえている。歩兵の投げる手









■スタート直後。ここが地獄の入り口。

■こんな所にカプコンの広告が…。

■手榴弾は、上下に避けないでいい。

1コインクリアは不可能じゃない

モーレツ 白熱大攻略

榴弾に注意して、やっつけていこう。

エレベーターが着いた。すると正面には、歩兵を生み出す穴がある。それも、もちろん破壊だ。ここでは、画面奥に行きすぎると、画面がスクロールして、右下の木箱の中身が取れなくなる。だから画面の奥へ行かずに、手前ぎりぎりを走る必要がある（ここには、メガクラッシュがあるので取れないと悲しい）。

右に、どんどん進むと木箱がいくつかあって、奥へと道がつづいている。

ここの道は、ミスすることができない所だ。左の壁に注目。縦に3つ何やら変な物がくっついている。これらは、レーザー発射口なのだ。このレーザーは、近づくと反応して、レーザーを発射するしくみになっている。レーザーをくらうと1発で死に至ってしまうので、くらわないように十分注意すること。

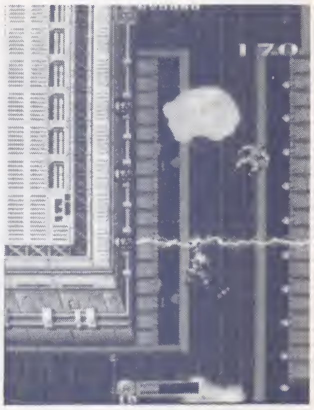
ここは、レーザーを発射させて、一定時間手前で待つ。レーザーの発射が止まったら、次のレーザーの手前まで走る。というふうに慎重に少しずつ進む。ここは、常に自分も弾を撃っていくことを忘れずに。歩兵の手榴弾は、変に避けるとダメージを受ける場合があるから注意。

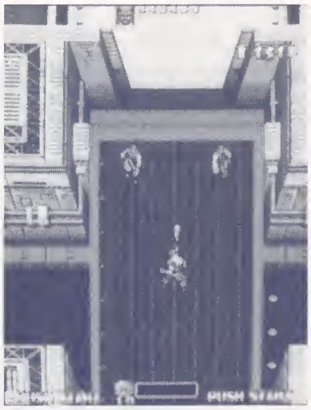
レーザー地帯を通り抜けたら、左に進む。ここもやっぱり、手前を走る。先には木箱が2つある。体力を少し回復できるぞ。

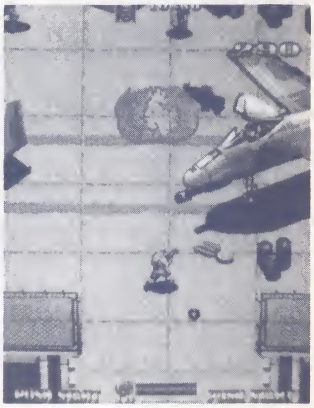
ここまでくると、画面奥の扉からフォークリフトがどんどん走ってくる。ここは、グレネードランチャーを持っている場合、画面真ん中より少し下の位置で、上を向いて弾をポンポンとグレネードランチャーの爆煙を消さないタイミングで撃てば、フォークリフトをすべて破壊でき、ついでに左右から出現する歩兵もかたづけられるのだ。

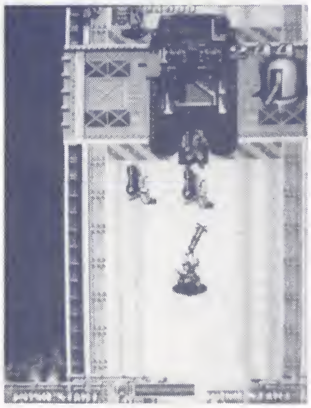
フォークリフト軍団の攻撃が終わると、少し前進して閉まった扉を破壊する。ここも真ん中の位置で撃っていれば、歩兵をまき込むことができる。

扉を破壊したら、左右の歩兵の出現してくるところを壊してしまおう（歩兵の出現位置を最初に壊すと、画面下から歩兵が出るので難しくなる）。


■恐怖のレーザー。3歩進んで2歩さがる。


■真ん中、この位置で撃てばOK!!


■左側の戦闘機も破壊できる。


■頭にミサイルが刺さっている。

真ん中のラインを保って（左右から見た真ん中）奥に進んで行く。

今度は、前方から装甲車だ。この装甲車2台は、ロケットランチャーを撃ってくるやつである。グレネードランチャーを、真ん中の位置で撃てば、2台ともダメージを与えられるし、ロケットランチャーも爆風で破壊できるぞ。

装甲車を破壊して、さらに先に進むと、戦闘機が並んでいる所に行ける。ここに止まっている戦闘機は、バルカンを撃ってくるので、つぶしてしまえ。ここではバズーカ砲兵が出てくるのだが、右はしをずっと進んでいれば、バズーカ砲兵が出てこない場合がある。

ここまで来ることができたらクリアまであと少しだ。この出口付近に救急箱があるぞ。

最後の難関の登場だ。装甲車と砲台が2門。装甲車からは、バズーカ砲兵がたくさん現れる。ここは、メガクラッシュを1発撃てば、少なくとも1つは、砲台が壊れるのであとは撃ち込むのみ。

長いこの面も最後になった。ボス（ADS・NEO・ローランドミサイル兵器）は、ミサイルを上空に打ち上げ、狙ったプレイヤーの頭上から垂直に落下させてくる。

これは、上下から見て真ん中あたりで、左右に動いてミサイルをよけろ。ミサイルの発射される数を確認して、よけるのだ。ミサイルは、何発か発射されると、次のミサイルを撃ってくるまで少し間があく。その時に、次のミサイルが発射されるまで撃ち込むのだ。その後は、これを繰り返せば絶対に、破壊することができる。

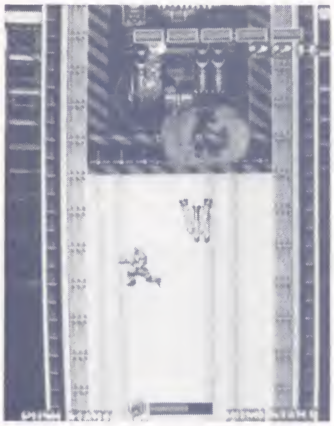
このボスは、ミスさえしなければ、全面中で一番簡単にやっつけることができるボスである。

ファイナルミッション

とうとう敵を追いつめた。やつらは、前大統領をつれて、輸送機で逃げようとしている。

ここでは、輸送機のエンジン（2基）を破壊するのが目的。武器は、グレネードランチャー以外では、絶対に苦戦するぞ。

まず、エンジンに弾を撃ち込むわけだが、敵も反撃してくる。手前のエンジンを壊す場合、敵のランチャーの攻撃を受けない安全地帯がある。この位置は、写真を参考にしてもらいたい。


■左右にホイホイ走って避ける。


■この位置。少し前に出るとOUT!!

武器の説明

このゲームで、主人公が使える武器は4種類。

プレイヤーは、いったいどの武器が一番強いのかと疑問を持つだろう。結局、武器の強さというのは、連続的にどれだけダメージを与えられるかであり、武器はそれぞれ同じくらいの強さになっている。だから、火炎放射器、グレネードランチャーは、敵に長時間ダメージを与えることができるので、強いということになる。

しかし、火炎放射器、グレネードランチャーは、射程距離が短い。場所によっては、不便になることもあるので、そういう場合は、マシンガンを使うことになる。

マシンガンは、射程が長くパワーアップすると、弾幅が広がるので、とても使いやすくなる。だが、敵に連続したダメージを与えにくいので、時間がかかり、タイムオーバーになりやすくなる。

ショットガン（緑色の銃）は使わないほうがいいだろう。射程も短く、連続的にダメージを与えられないからだ。

戦場の狼II



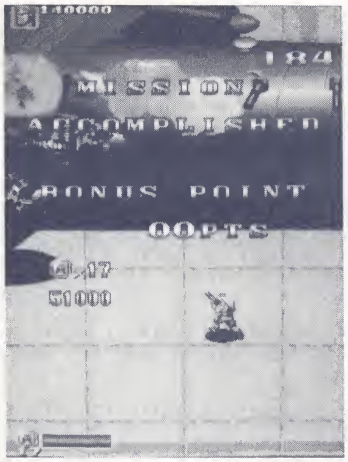
■すごく大きい戦艦だったのね。



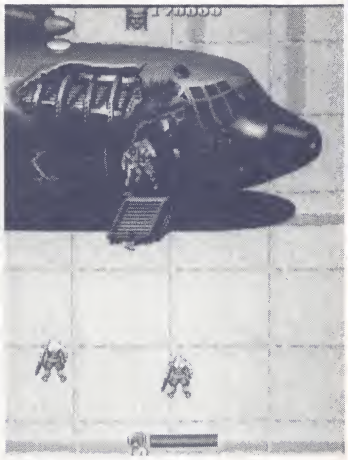
■火炎放射器を使えば、エキスパート。



■バイクとジープは、現地調達。



■メガクラッシュは、最高17個残る。



■容赦なしに破壊してしまって反省。

エンジンを破壊すると、はずれたプロペラが飛んでくるが、これは簡単によけることができる。

飛んできたプロペラをよけたら、すぐに奥のエンジンに弾を撃ち込む。敵のランチャーは上下によけていれば、多分大丈夫（初めての人は、メガクラッシュを2発ほど使ったほうが安全）。

エンジン2基を無事に破壊できれば、前大統領を救出して、めでたし、めでたし。

いままでのおさらい

1面のボスは、一番前に出て、弾をくらっても、その場で連射していればやっつけることができる。

3面の設置機銃（うばい取れるやつ）は、押しっ放しで連射してくれる。この面を、マシンガンでクリアすると、4面前半が楽になるぞ。

4面の前半、スタートしてすぐの火炎放射器は、マシンガンを持っていない場合のみ取ったほうがいい。

1回クリアすれば、2回目から楽にクリアできるゲームなので、様々な遊びができるぞ。ちなみに私の場合、2面からずっと火炎放射器を使って、6面をクリアしたのだ。

増刊号
ギャルズに続く新企画募集!!
▼今月号のとじ込みアンケートハガキで送ってね♥▲

ずるずる

宝石も積もれば山となる！実感!!

コラムス

©SEGA

ガンガンやれば、やったなりに成長するのが、このゲームのいいとこかな。サラリーマンたちはそれでいいんだけど、少ないおこづかいでゲーム代をやりくりしている人たちは、それなりに考えてやらないとね。

習うより慣れろ！

このゲームの場合、人に教えてもらったからってすぐうまくならない。ゲームのコンセプトを理解したところで実際にプレイして、把握して、探して、見つけて、置く、という作業ができなければね。この作業、単純で簡単そうだけど、実際やってみると無茶苦茶大変！何が難しいかっていうと、消滅する宝石群を探しだすこと。これに時間がかかると、消せるはずのものが消されず残ってしまい積み上がってしまう。この辺の難しさから「このゲームはやらない」なんていっている人が多いのかもしれないね。



でも 無茶苦茶面白い！

でもね、それなりにうまくなると面白くなってくるんだよね。だって自信をもって宝石を積み上げていくんだから。きっかけがあれば、魔法石が降ってきたかのごとくドカドカと消滅してくれるんだから。

うまい人のプレイを見てて、5個も6個も連鎖消滅が起こると、「おおーっすげえぜ」なんていいたくなるよねえ。やってるほうも実はいいたかったりするんだよね、これが（私の場合だけどね）。

連鎖消滅についても、その場では偶発的なものに見えるけど、実は、前々から準備しておけば、必然的に起こすことができるんだよね。

具体的にいうと、消滅する宝石がないとき。ただ、しかたなく置いてしまうのではなく、次以降で消滅できるよう置いていく。これが積もり積もると、同色の宝石が2個並んでいる状態のものが、いっぱいでき、きっかけがあるとどどどーんと消滅するのである。積み方にもいろいろあるみたいなんだけど、斜めに積んでいくのがいいみたい。横や縦に並べると、すぐ隠れてしまい、消しにくくなるからねえ。斜めが一番！



まあすぐにうまくなるゲームでもないので、気長にやってみようって気持ちでやればいいんじゃないかと思う。「継続は力なり」ってね。

そう嫌わずにやってみてよ！ね♡

頭の回転と（インパクトの瞬間、ヘッドは回転する、じゃないぞ！）反射神経の使用度の高いゲームなので、そういうのは全然ダメという人には強制はしないけど、ちょっと無理だようという君！やりなさい！ダメだよ逃げてばっかりじゃ！パズルゲームは慣・れ・なんだからね。

いかなる心構えが必要か

見るもやるも初めてのような人にはイージーからプレイしてもらいたい。イージーだと落下速度がおそいし、最初のころは、消滅する宝石が光ってくれるのでわかりやすい（消滅するもんがみんな光るもんだから逆に目ざわりになるかもしんないけど）。

とりあえずイージーで前述の作業がある程度自信をもってできるようになったらステップUPして、ミディアムへ（イージーだと、魔法石が1回しかでてこないので、終わらなくなるにはハードよりも難しいものがある。ある程度理解できたらミディアムに進んでほしい）。

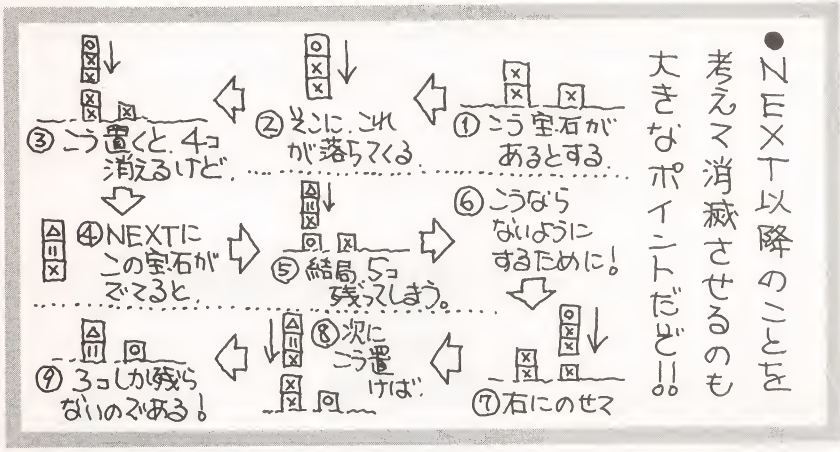
それなりに自信があったらミディアムから始めてはどうかな。内容はハードと同じなんだけど落下速度がちとおそいだけ。ここで自信をつければもうハードも大丈夫ってとこだね。

ミディアムとはいうものの、イージーとハード、どちらかというとハードのほうに近いレベル。最初はつらいかもしれないけど、くじけずやり続けてほしい。そうだなあ、20～30回ぐらいやっても芽がでないってこともあるので、自信をなくさずがんばってもらいたい。

ハードでもそうなんだけど、魔法石が、一定の割合ででてくる。これをたよりにゲームをすすめるのもまたこのゲームの大きなポイントである。

要するに、次の魔法石がでてくる間に降ってくる宝石数だけ耐えられれば、なんとかなるということ。先に進めば進むほど間隔が広くなるから次第に難しくなっていくんだけどね。

最初から自信がある人は、どんとハードから始めてはいかがかな。いきなり一番最初の宝石がとんでもないスピードで落下してくるから、楽しいぞお！



まあ自分に合ったレベルで始めてもらえばいいんではないかなというところで、本題の攻略に入りましょう。

基礎工事が大切！

建築物じゃないけど、積み上げていく場合、土台がしっかりしていないとどうにもならないよね。まず積み上がっていないときの積み方から。

何げなく置かないよう、NEXTの宝石を見ながら消滅させるものを下に下に置いていく。ミディアム、ハードでやっている場合で運がいいと2、3回目の魔法石出現まで、画面半分以下でプレイができる。

もし積み上がっても魔法石がでてくれれば復活ができる。うまくなれば、上まで積み上がる間隔を長くすることができ、プレイの時間ものびるようになる。

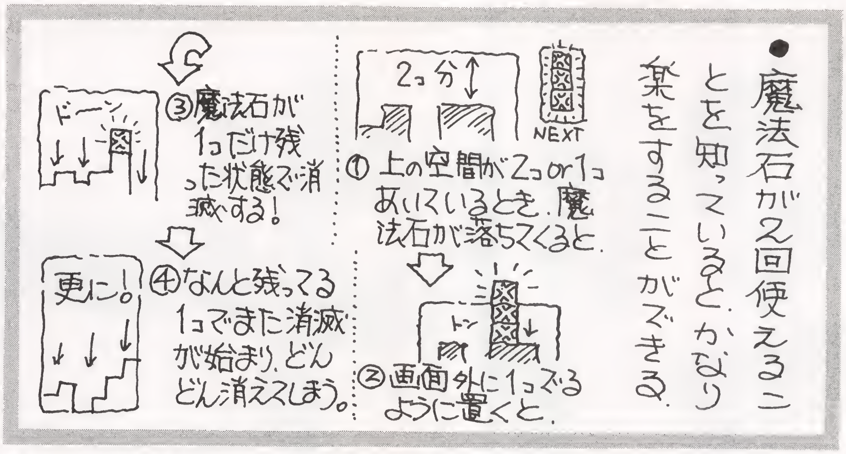
消滅するものがあればそれに越したことはないけど、ない場合どうする？それが問題なんだな。ただ置くだけでは攻略でもなんでもないから。

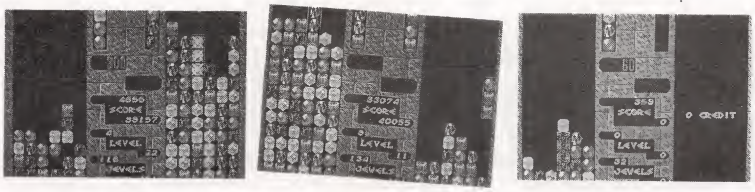
考え方からはいると、2個並んでも消えないけど、あと1個降ってくれれば消えるじゃない！リーチの状態をつくっておけば、そのうち消すことができるじゃないかってね。

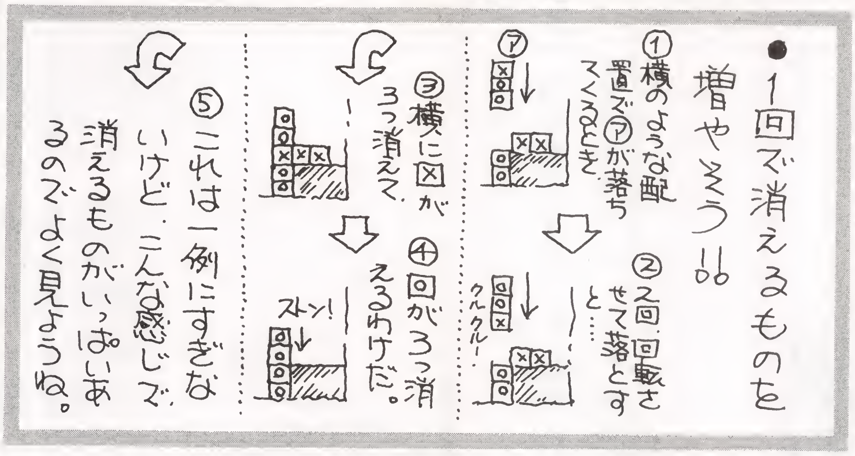
ただ並べるにも3種類ある。横に、縦に、斜めに。その次の宝石で消滅できればどれでもいいけど、すぐに消えないとき、横や縦に並べると消せない状態になることが多くなる。そこで斜めに積んでいくことをアドバイスする。斜めに積めば上に消したい色がなくても斜めなら奥へ並べることができるからね。

これって先々大きなポイントになるのでぜひ「斜め積み」

モーレツ 白熱大攻略







は実行してもらいたいな。

魔法石は2回使える!

これを知っているとえらく違ってくる。2回も使えるんだからね。原理については、図を見てもらうとして、使い方なんだけど、魔法石のでてくる時期がわかっている。だから、2回使うために高い塔をつくってみるとか（全然積み上がってないときはね）、わーっ積み上がってるよーって場合は魔法石がでるとき、上2個空いてる所にのせるとかね（この場合、宝石が出てくる列と、その両隣なら楽にのせられるけど、端だと落下速度のほうがはやくてダメ、全部上から1、2個で同じ高さならずらせるけどね）。

2回使えるんだから、消滅する宝石も単純に計算しても2倍になる。たまたま多いのにのれば7割以上消えたりもするし、使わにゃ損!損!

高い塔をつくってわざとやろうとして終わらないように気をつけることが大切だけど。

見落とすな!2回連鎖消滅

落下する宝石の順を入れ換えると、1色しか消えないところを2色消せることがある。

これは絶対に見落とさないこと。たかが3個違いだけどされど3個なのよね。やってればわかるけど、少しでも減ってくれたほうがどれだけうれしいことか、まったく!

これはかなり慣れてこないと見えてこないので、最初は考えず、ある程度続くようになってどうもこれ以上は…というぐらいになったとき、使いはじめるのがいいと思う。

深ーい穴ができたとき

チャーンスである。斜め積みをしておいて、縦穴ができたとき、下にある宝石を消すことができるのだからね。一種の魔法石の到来である。

穴の最下部近辺で、一番消滅する色が落下してくるまで待つのである。連鎖消滅のきっかけをつくるほうが高くしないようにすることよりも重要だからだ。

これ以上は待てないときは、特に冷静になって積むこと。

1P側と2P側とでゲームが違う?

そう、違うんですよこれが。

どこが違うかというと、宝石が落下してくる所。1P側だと右から3列目で、2P側だと左から3列目なのだ。いつも1P側でやってて、いきなり2P側でやると…。まあやってみてくださいな。難しさがわかるから。

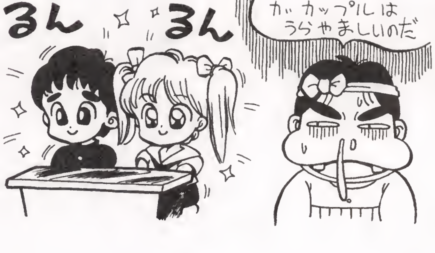
2人で真っ白になろう

よくわからない小見出しだけど、このゲームって、男の子より女の子が2人でやっているのをよく見る。その原因はすべてテトリスにあるのだろうけど（ブロクシードにもあるんだろうなあ）。

最近は女の子もテトリスがうまくなっちゃったんで、困っている男の子が多いのでは。チャンスです!このゲームをやりましょう。見ている分にはテトリスよりも迫力があるからね。それにすぐにうまくなるもんでもないし、今からやり始めて、夏休みごろみんなに見せつけてやっては!

このゲームをカップルでやっているのを見てるとどうも男の子がなさけなくてね（見てるとムッとするから見たくはないのだが、プンプン!）。

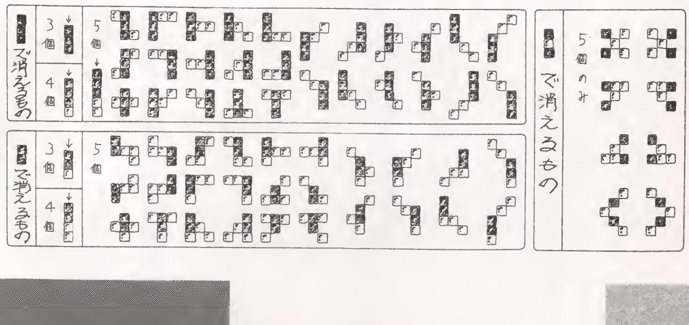
この攻略で君も人気者だ!

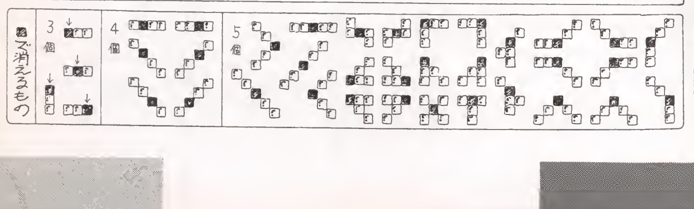


魔法石の出方

回数 ⇨ ゲームスタート	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
宝石数 ⇨	100	250	450	700	1000	1350	1750	2200	2700	3250	3850	4500	5200	5950	6750	7600	8500	9450
間隔数 ⇨	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950

※これ以上は、宝石数が止まり出なくなる。





この表は左から見てちょ!

☆ゲームコーナー☆

ミッキー



●1ゲームオール50円！ こいつはすごいぜ!!●

〝キャラコン〟第1回発表

応募してくれた人、どうもありがとう。今回は、大分市の児玉君の作品「哭きのジョー」を、ネーミングのわかりやすさとタイムリーなネタということで採用したゾ。ただ性格設定が面白味に欠けるので僕のほうで「すぐ灰になる」というのを入れてみたけどどうかな？ 児玉君にはⒶグッズ（左ページ参照）を送るゾ。

また、第1回ということで設定がわかりにくい人も多かったと思う。今回に限りハガキを送ってくれた人全員にⒷグッズを送るから待っててね。さて第1回はヒント形式でキャラ募集にしたけど、先月号より課題形式に変更したので結構簡単に作れるでしょ？ 苦労の力作は、すぐ入選するから、がんがん応募して、ずんずんグッズをもらってね。

こうでぇい

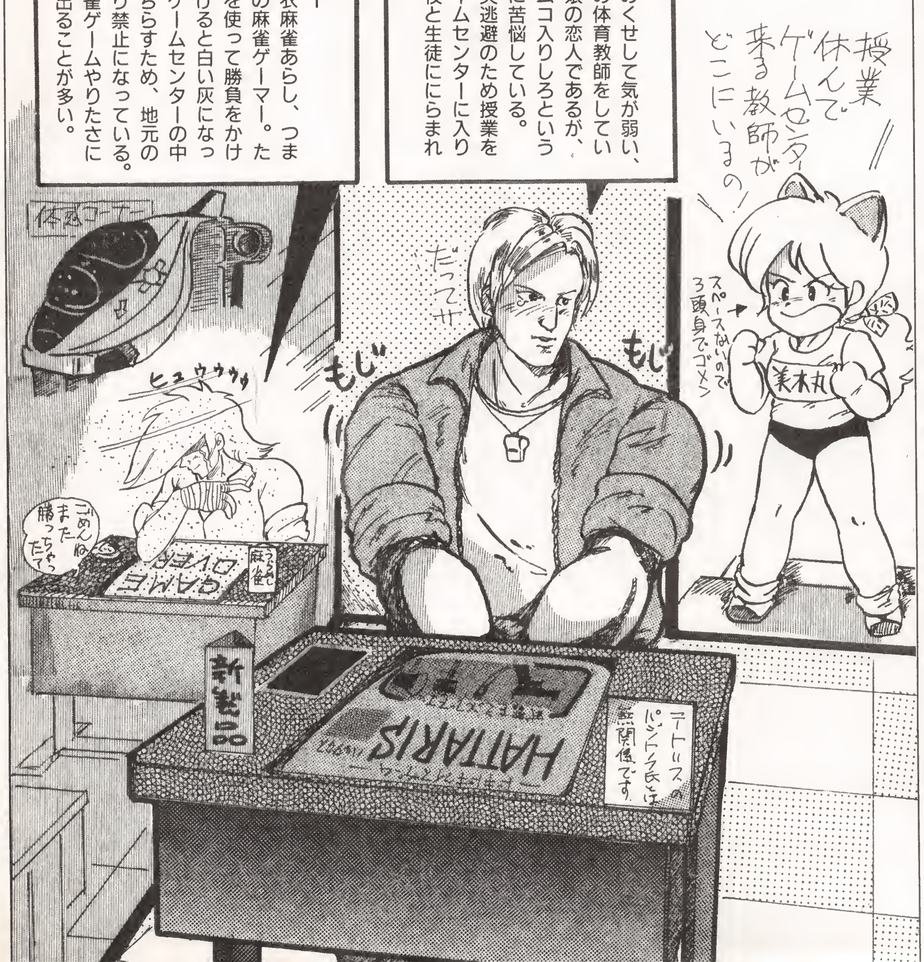
江戸っ子のくせして気が弱い、歯我田中学の体育教師をしている。校長の娘の恋人であるが、結婚したらムコ入りしろという校長の条件に苦悩している。

最近は現実逃避のため授業をさぼってゲームセンターに入りびたり、学校と生徒ににらまれている。

哭きのジョー

プロの脱衣麻雀あらし、つまりごく普通の麻雀ゲーマー。ただし全精力を使って勝負をかけるため、負けると白い灰になってしまう。ゲームセンターの中に灰をまきちらすため、地元の店では出入り禁止になっている。

最近は麻雀ゲームやりたさに放浪の旅に出ることが多い。



ついに出たG-LOC！50円でFight!!













タマのミキ丸　キャラクターコンテスト

本コーナーの「タマのミキ丸」に登場するキャラクターを募集いたします。毎号違う課題がでますので、それに合わせたキャラクターを作ってご応募ください。

要領　ハガキか手紙にキミの住所、氏名、年齢を忘れずに書いて、下記住所まで送ってください。募集内容は次の通り。
①キャラクターの姿（わかりやすい絵で）
②その名前と性格、ミキ丸との関係
③ゲームセンター“ミッキー”へのご意見、ご感想、ご要望（意見のない人はゲーム全般の感想）以上の3つです。

発表　面白いキャラクターは「タマのミキ丸」に登場させます。また、応募してくれた人の中から10名に下記グッズをプレゼント。希望（Ⓐかⓑ）を書くこと。

締切　毎月20日　第3回は7月20日

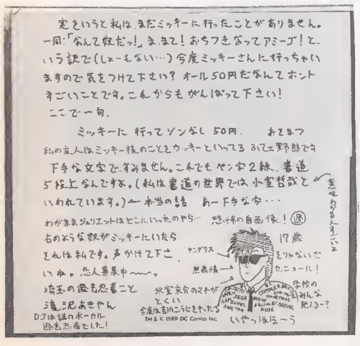
今月の課題　ミキ丸の友人、または、歯我田中学の新しい制服（夏服と冬服）



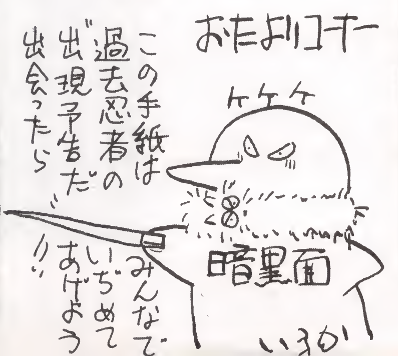
Ⓐグッズ
●ミキ丸のキーホルダー



Ⓑグッズ
●ゲーメストオリジナルポストカード



実をいうと私は、まだミッキーに行ったことがありません。一同「なんて奴だっ!」ま、まて！おちつきなってアミーゴ！という訳で（しょーもない…）今度ミッキーさんに行っちゃいますので気をつけて下さい？オール50円だなんてホントすごいことです。これからもがんばって下さい！
ここで一句。
ミッキーに　行ってソンなし　50円。　おそまつ
私の友人はミッキー様のことをウッキーといってるふてぇ野郎です
下手な文字ですみません。これでもペン字2級、書道5段上なんですよ。（私は書道の世界では小室哲哉といわれています。）←本当の話　あー下手な字…
わがままジュリエットはどこにいったのやら…　恐怖の自画像！
右のような奴がミッキーにいたらそれは私です。声かけて下さいね。恋人募集中〜〜。
埼玉の過去忍者こと清泥あきやん
DJは謎のボーカル過去忍者でした！



ゲームコーナー

ミッキー

〒101 東京都千代田区神田
神保町1−16
☎03(293)4852

MAP



『楽しいミキ丸一家』連載第2回　作●みんく・いるか　提供●ミッキー

続・驚異現象 Super 3○1

今月のメニュー!

構成:やまかわ悠理

うーん、

とんでもない技が発見されたのだが、
載せるとけっこうヤバいネタなので封印です。

びっくらめーしょん 236 ! パロディウスだ! ●意味なし安全地帯

左の葉書を見てくれたまえ。
(神奈川県・MAC君)

(解)たしかに意味がない。けど意外にギャラリーにはウケるんじゃないか?ちなみに、(倫)マークで死ぬこともできるぞ(これは悲しい)。



びっくらめーしょん 237 ! パロディウスだ! ●すり抜け技その1

青ベル(スーパーボム)を使っている最中は無敵なので、これを利用して背景をすり抜けることができる。
(愛知県・たこピー君)

(解)スーパーボムを使ってすぐには自機は無敵になっていないので注意。キャラクターが黒くなったら(シルエットクイズと(編)ではいっている)完璧。すり抜け場所は3面の後半が一番やりやすいと思うよ。

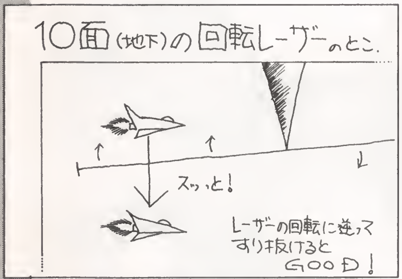
びっくらめーしょん 238 ! パロディウスだ! ●すり抜け技その2

1面ボス直前の2つのイルカの編隊は、海から出てくる瞬間なら自機が触れても死なない(すり抜ける)。
(栃木県・阿部勇樹はガイコツだ!(か)君)

(解)すり抜けといっていいのかどうか…。ま、いいか。

びっくらめーしょん 239 ! グラディウスIII ●すり抜け技その3

10面後半の回転レーザーは、自機と平行になった瞬間にすり抜けられる。ただし、レーザーの両端と中央の部分には当たり判定がある。
(北海道・F・Funyu君)



(解)これさえ知っていれば、パターンが狂っても何とかなるね。レーザーの回転に逆らうように抜けるのがコツ。

びっくらめーしょん 240 ! カダッシュ ●ネーム技

キャラクターのネーム入れで「たいとう」にすると「タイトー」、「かい」にすると「くのいち」になってしまう(プレイ中とランク表示の時)。
(前者=東京都・HB君、後者=神奈川県・景山幸二君)

(解)別に役に立つ技ではないが一度ためしてみては?けど、ほかにもまだありそうな感じがするなあ…。

びっくらめーしょん 241 ! キャメルトライ ●スタッフロール技

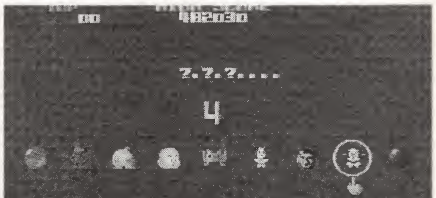
エンディングデモ中にジャンプボタンを押しっぱなしにしていると、スタッフロールになる。
(長野県・MFC・軍曹(天)君)

(解)キャラクターセレクト技は見つけても、こちらのほうは意外と知られてないみたい。けど、スタッフロールは時間が長い。

びっくらめーしょん 242 ! キャメルトライ ●キャラクターセレクト技

難易度選択時に1Pボタンを押しながらジャンプボタンを押すと、「?.?.?」と出て自機を選ぶことができる。
(全国多数の皆様)

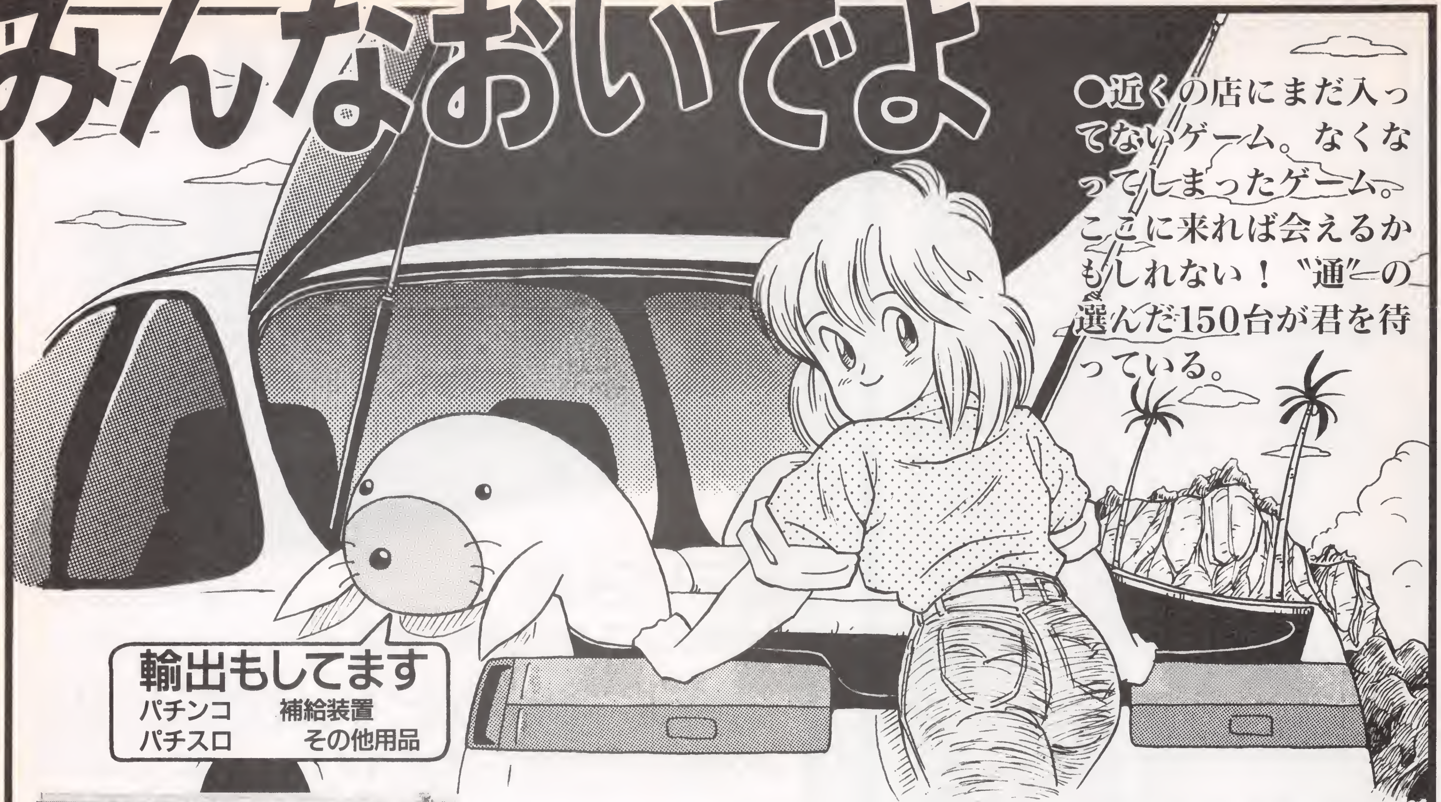
(解)これはやり方が簡単なので知っている人が多いと思うのだが…。ちなみに、トレーニングを選んでしまうとこの技はできないのだ。ZAC'N・POPというキャラクターもあるので一見の価値はあるぞ。



びっくらめーしょん 243 ! ファイナルファイト ●ハマリ技

4面ボス(ロレント)で死に、ロレントが三角飛びをしようと壁にくっついている時に次のプレイヤーが出てくると、ロレントはダメージをくらって壁から落ちるが、床の上に落ちずに消えてしまう。そしてロレントが出てこなくなりタイムオーバーを待つのみとなる。
(東京都・SURPASSER・やまけん君)

(解)下手に死んでしまうと、絶対にかわせないハマリ技。ロレントの影だけが残るので不気味である。





テーブルTVゲーム機

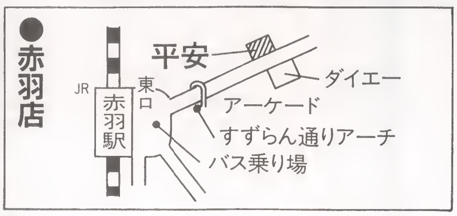
格安販売!

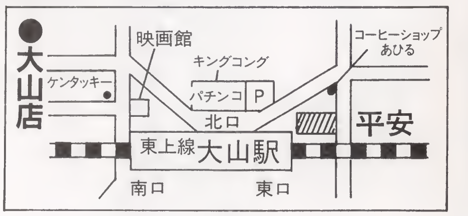


●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)

●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いてください。





ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

●電話は夜8時までにしてくださいね。



高画質!!



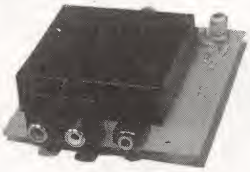
SVG-8

（写真はRPS-8内蔵タイプです。）

標準タイプ ¥34,800／RGBタイプ ¥29,800

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

RPS-8 ステレオ化キット



¥8,000

PMF-8 ジョイシステム



メガドライブ・PCエンジン用

¥3,500

㊕グラディウスIII（新品）	¥80,000	㊕ワールドスタジアム89	¥70,000
ライフフォース	¥30,000	㊕オメガファイター	¥15,000
サラマンダ	¥30,000	忍者くんII	¥15,000
イメージファイト	¥40,000	四川省	¥12,000
㊕Xマルチプライ	¥40,000	㊕麻雀学園	¥10,000
ビジランテ	¥20,000	麻雀Gメン89	¥18,000
R・TYPEII	¥55,000	ミス麻雀コンテスト	¥25,000
ドカベン	¥12,000	トリプルウォーズ	¥90,000
マッドギア	¥20,000	麻雀放送局	¥50,000
1943改	¥28,000	麻雀ファンクラブ	¥30,000
㊕中華大仙	¥10,000	NEO・GEO	¥58,000
㊕ヘビーユニット	¥10,000	ソフト	¥28,000～
ヘルファイヤー	¥25,000		
バラデューク	¥12,000		

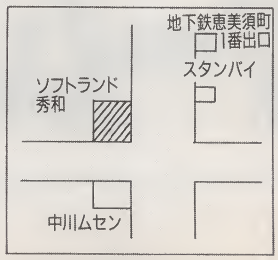
その他多数の基板があります。

『あなたのオリジナルゲーム買います』

カタログ請求は、
62円切手2枚同封
の上右住所まで。

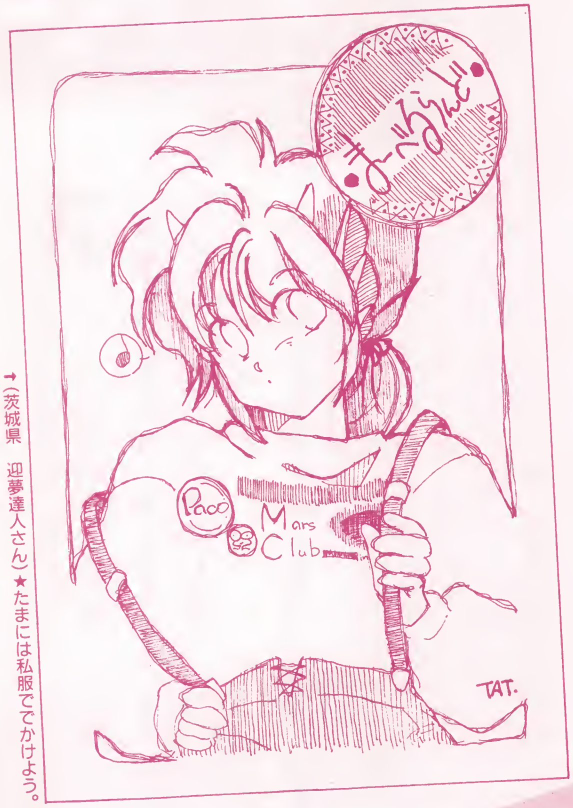
ソフトランド 秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL(06)632-6644 FAX(06)649-7222



構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

アイランド



↑（茨城県　迎夢達人さん）★たまには私服ででかけよう。

極限の緊張感!!

初めてハイスコアを狙った僕の見たものは——

このところ続編のゲームが多かったですね。R－タイプII、ダライアスII、グラディウスIII、1941。どのゲームも色々思い入れがあるわけなんですが、僕がやっぱり期待したのは「忍」の続編であるシャドーダンサーなんです。

「忍」といえば、2年前僕が中3の時、受験前に出たゲームでした。あまり話題にならなかったゲームだったけど、なぜだか気に入ってしまってやりはじめたんです。そして、1カ月くらいかかってクリア。ここまではよかったのです。ある日、ゲーセンへ行ってみると、2万点ボーナスを出している人がいるではありませんか。知らない人のために言うと、このゲーム、飛び道具を使わずにクリアすると2万点ボーナスが入るんです。要するに、敵をぎりぎりまでひきつけて攻撃ボタンを押さなければならない。このタイミングがとてもシビアで、普通にクリアするのとでは難易度が段ちがいなのです。

それを見て何か挑戦欲をかきたてられた僕は、はじめてハイスコアをねらってみることにしたのです。

その日からは、まさに毎日が「忍」でした。受験前だというのにゲーセンに通いました。最後の最後でミスって泣きたくなるときもありました。八つ当たりで台をたたいてしまったこともありました（ゲームセンターの方すみません）。寝る前も授業中もパターンを考え、得点の計算。

そして1月30日のハイスコア締め切り3日前。全ステージでの2万点ボーナスをあきらめた僕は、50万点弱を目標に（2万点ボーナス×10）がんばりました。とにかく全国集計でのハイスコアになることは絶対無理なので、なんとかゲーメストに掲載だけでもという気持ちでした。

1月28日。また失敗。1月29日。もう少しのところで失敗。もうあきらめようかと思いました。しかし、応援してくれる友人にはげまされ、やがて締め切りの日。もうあとがありません。中学生は18時までしかゲーセンに入場できないので、あせります。時間も迫ってきているし、お金も底をついてきました。また失敗——。あと1回しかない。ステージクリアのたびに、手の汗を服でぬぐいます。そしてやっとの思いで最後のボス。これが失敗したらあきらめるつもりでした。残機は0。失敗はゆるされません。

——「よしっ倒した」。この時ほど感動してエンディングを見た時はありません。スコアは49万5920点。このスコアはその時点での限界だったと思います。このスコアをハイスコアノートに書いて、その日は帰りました。しかし、あくる日ハイスコアノートをみるとこのスコアは抜かされていました。もちろんゲーメストに名前は載りませんでした。ああー情けない。

しかし、あの時は本当につらかったですよ。ハイスコアが載らなかったことではなく、ハイスコアをめざしている時のことが。本当にあの「あとがない」という緊張感は忘れられないです。

というわけで「ゲームというのは、楽しいものであってつらいの域に達したのならそれは作業でしかないのだ」という僕個人の持論に達しさせてくれたゲームが「忍」だったわけです。しかし、シャドーダンサーの10万点ボーナス（とり方は忍と同じ）をねらってしまうのは、やはり、あの緊張感が忘れられないのでしょうか…。

P.S. それにしても、'87年7月号の「忍」のハイスコア、76万90点はすごい。僕には絶対無理な数字です。

（千葉県　神玉砂希君⑱）

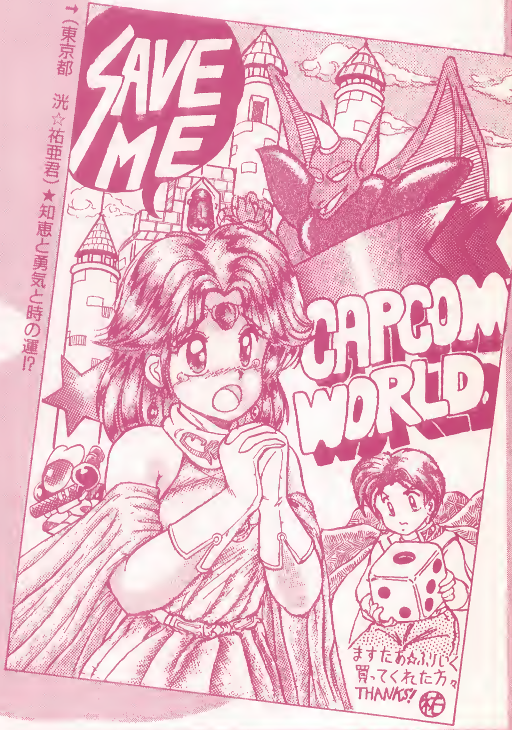
★ゲームってプレイヤーの挑戦をうけ入れてくれるからうれしい。いかに楽しむかはプレイヤー次第なんだよね。

がぶりより ゲーマー人生



スーパーリアル○ー○。ン
（○の中をうめよ）
読者のほとんどが「スーパーリアルマージャン」とうめてしまうのではなかろうか。
ふっ　悲しいぜゲーマーたちよ。
このままでいいのかっ。

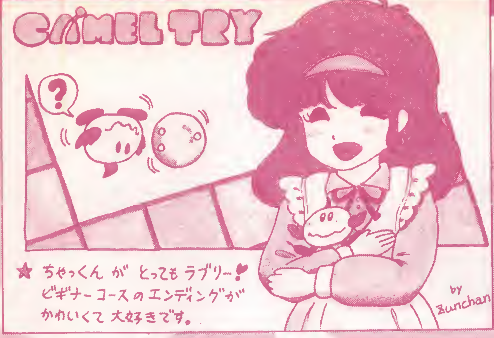
（答えはスーパーリアルダーウィン。マージャンならPⅠ～Ⅲがつく）
（長野県　バナナシュートのやり方教えて君）



→（東京都　洸☆祐亜君）★知恵と勇気と時の運!?

大阪!!そこはタフガイの住む街

☆〃レゲーの魂〃を読み、懐かしくなって周辺の駄菓子屋ゲーセンをうろついてみました。
しかし、そこには大きな誤算がひとつ。私の住むこの街はひたすらワイルドな、まるでクルードバスターの竜巻吹きすさぶ都市のような、そう



↑（山口県　Zunちゃん）★一度は試してみてね。

大阪だったということです。
とある小学校前の駄菓子屋ゲーセンに行くと、〃ベラボー〃とあの懐かしい声が！
「おおっ！30円でベラボーマンができるとは！来てよかった!!」不覚にも涙が出そうになったのですが、プレイした瞬間、私は「オゥテェリィィブルゥゥー」と叫びました。あのザコのバケツが、いや、敵の出すミサイルさえも**3回**うたないとつぶれないいっ!!
かくして3面で終わってしまった私は唖然としながらも今度は阪急十三駅近くの〃駄ゲー〃に入りました。そこは私の知る限り大阪で唯一、ロストワールドの残っている所なのです。しかも30円。しかし、ご親切にもフルオート連射なのです。「当たり前じゃん」って?ちがうんです!ローリングスイッチを押さなくても弾がでっぱなし!!したがってメガクラッシュはもちろん、サテライトの位置が変えられないっ!
まあ、それでもエリクサー2回使えば…と思っていたらまだ甘かった！ときたまクソガキ様がコードを足にひっかけてころんでくださる。そしてさらにっ！店のおばちゃんが「ごめんねえ～」とクレジットボタンを押してくれると同時に「これ、サービス」とくれたのは**メッコール**!!その後、その店には行ってません（だってコワイ…）。
で、気をとりなおして江坂を通り関大前に行ってみました。いろんなゲーセンに入り、トリオザパンチを初めて見て「うーん、やっぱり関大前はいろいろあるなあー」とか感動しつつ、止めておいた自転車のところまで来た瞬間、目が点になりました。私の愛用のママチャリ（奥様用自転車）があ!!な、なんと横にとまっていた750ccバイクの下じきにい!!
バイクの持ち主がすっとんできて起こしてくれましたが、

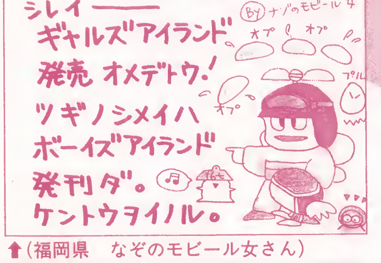
とゆーわけで別冊の感想なのだ

ギャルズアイランド、楽しく見させていただきました。やっぱり1位はワルキャーレでした！さすがナムコさん、すごいですねぇ1～6位まで独占ですからねぇ。しかし、1年近く前に本誌の方に出したハガキがスミっこに載ってたのにはビックリ！
（東京都　五道転輪君）
★発行が遅れたのは本当にごめんなさいなのだ。

これってすこうし恥ずくないですか？
（三重県　良心君）
★んなこと、わかっとるわああ――い!!!

ここまでの出来とは思っていませんでした。あそこまで詳しくされてしまうと何も言えません。また同じような本が作られたとしても、もはやこれだけの出来の本は作れないと思います。ただ1つ言わせてもらうと、モンスターランドに出てくる看護婦の「牛」がリストに入ってない（笑）!!
（静岡県　ミッキー・サイモンナ君）
★チェックきびしー。酒場のベティは入ってたけど。

発売が遅れただけ、それに比例してなかなかまとまった仕上がりになってると思います♡表紙もとっても上品でグーですね！なつかしいのやこんなんいたっけ?ってキャラまでよくあつめたなって感じです。スゲースゲー。でも、まあーじゃんギャルズはやらしくない？
そうそう(栗)さん、（今思ったけど〃桃さん〃って言ったらトラック野郎みたいですね）（そんなん心配すんの、あんただけですがな(栗)）フルリストでドラスピのエンディングに出てくる村娘が載っててうれしかったぜっ！私がドラスピPLAYしてたのも、記録更新となによりこの娘に会いたかったからだっ。なんてっても庶民的で良い♡ドラスピⅡでも作って、今度はアリーシャを倒してあの村娘と結ばれるってのをやってもらいたい。ぜひっ!!
（和歌山県　〃それにしてもミスプリけっこうあったぜ〃ORS-Y・Oさん）
★そうなんだよーくくっ、村娘のコメントを書くために別冊にたずさわったと言っても過言ではないわけだこれが!!
（単なるアホですな…）



↑（福岡県　なぞのモビール女さん）

★ばっしゅううう――（スタッフ一同灰になる）。

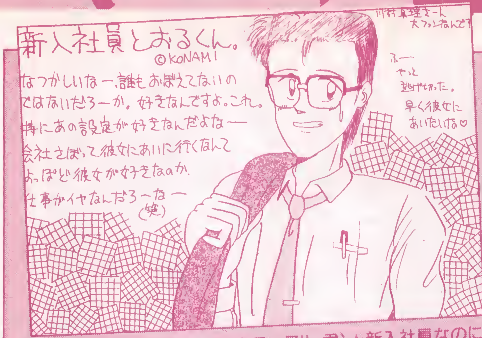
私の自転車の後輪はそれはそれは芸術的なカーブを描いていたのです(スポークも3本はずれてたし…)。バイクも傷付いてたし、その人の責任じゃなかったから「どうも、すみません」とお互い笑顔で言いあったが、それにしても…。
大阪に来る皆さん、この街はタフじゃないと生き残れませんよ。
(大阪府　府立高専農園部君)

★す、すごいのだ。ワイルドさでは通天閣下の新世界が一番では?

新たなる脅威 ××ゲーマー登場

☆ゴールデンウィーク中、東京に来たついでに、われらが川村さんに逢いに行こうと(顔も知らんが)巣鴨の某ゲーセンへ行ったのが不幸の始まりだった(ゲーメストにありがちな文体…)。
1人でテトリスをしていると誰かが声をかけてきた。
もしや川村さんでは?とは全然思わないでふり返ると、なかなかかっこいいにーちゃんであった。その人がテトリスを教えてくれるなどと言うので、うーんこれがゲーマーの交流なのかぁ!と勝手に感動していたのさ。
やがて帰ろうとすると、そのにーちゃんがちょっとつきあってくれといって裏の路地のほうに行こうとする。バカな僕がひょこひょこついていくと、ぬあんと行き先はご休憩何千円のいかがわしい所ではないか。
激しい抵抗もむなしく、そこで僕は…というのはジョーダンで、大声出して逃げてきたんだけど、今から思うと鳥肌が立つ。あの時連れていかれたらと思うと…。うおーこいつは恐ろしい。オイラはホモはでえっ嫌いなのさ。
みなさんも見知らぬホモゲーマーには気をつけようね。
(長野県　ホモゲーマー根絶の会会長Mr.田口君)

★気をつけるのだ。



↑(栃木県　ZIL君)★新入社員なのに、よーやるよ。社会不適応性100%!

時に忘れられた空間

❖レゲーの魂❖

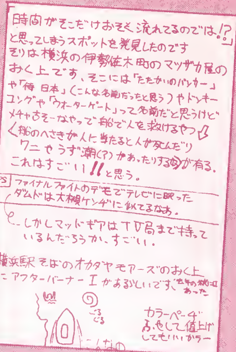
❖突然だが、今私はアルファックスZを探している。26th Zというタイトル画面だけではどー考えてもアルファックスと読めないイカシたゲームだ。
エクセリオンを思わせるナイスな操作感覚。まねき猫を取るとなぜかパワーアップしてネズミを撃ち殺すと1upだ(やった!)。
面クリア後には、いん石をよけるだけの楽しいボーナスステージが待っているぞ!けなしてるみたいだけど本気で探しているのです。1台くらいはインカムを無視しているとしか思えないデンジャラスアンドクレージーゲームをゲーセンに残してほしい。けっこー暇つぶせるし。
(岡山県　大谷勝君)

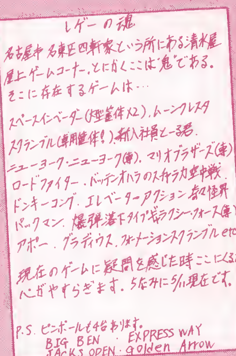
❖全国に3台しかないと言われているアイレムの大型3Dシューティング「バトルバード」。実は、そのうち1台が愛媛県西条市にあるのだ!
最後に確認したのが去年の5月なのだが、西条市の方、R11ぞいのゲームセンターにまだあるかレポートしてくれないだろうか(西条市でR11ぞいのゲーセンはここだけ)。
(香川県　CGC—羚於君)

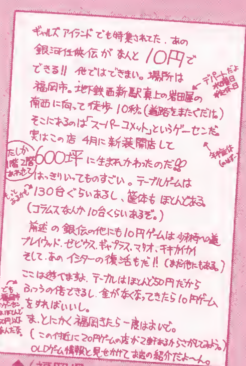
★私、池袋と新所沢で2回見たことあるぞ(もう1回見たら、確率的に死んじゃうかもしんないなあ)。

❖空手道!!そぉ、あの6年ほど前の超有名なデコのゲームだ。あの顔面アップに妙な殺気を覚えたものだが、かつて私はこのゲームにとりつかれた(なんか悪霊的なものを想像してしまうなぁ…(笑)。当時、私はみずから「北斗の拳」と名付けたパターン(飛び横蹴り・中段突き・飛び横蹴り)により対戦者を3秒で倒すことができたが、8段以降は通用しなかった。
新しい必殺パターンを見つけられぬまま私は受験生となってしまい、ゲーセンから足が遠のいている間に空手道は姿を消してしまった。そして私は3年前からそれを探しているのだが、京都でも東京でもいまだに見つからない。
だが、どこかにそれはあるはずだ。全国のゲーマーよ、空手道の情報をくれ!たのむうううう——。
(京都府　古人君)

★思えばトリオザパンチの原典かもしれぬ。それにしてもこのコーナー、なにやら盛り上がってきたようである。なんだかよくわからんけど…。


「時間がそこだけおそく流れてるのでは!?」と思ってしまうスポットを発見したのです
それは横浜の伊勢佐木町のマツザカ屋のおく上です、そこには「たたかいのバンサー」や「侍 日本」(こんな名前だったと思う)やドンキーコングや「ウオーターゲート」って名前だと思うけどメチャ古そーなやつで船で人を救けるやつ⇩
<船のへさきが人に当たると人が死んだり
ワニやうず潮(?)があったりする奴が有る。
これはすごい!!と思う。
PS ファイナルファイトのデモでテレビに映ったダムドは大槻ケンヂに似てるなあ。
しかしマッドギアはTV局まで持っているんだろうか、すごい。
横浜駅そばのオカダヤモアーズのおく上にアフターバーナーⅡがあるらしいです。去年の秋頃はあった
ぐるぐる
こんなの
カラーページふやして値上げしてもいいから—
↑(神奈川県　鴨志田隆君)


レゲーの魂
名古屋市名東区四軒家という所にある清水屋屋上ゲームコーナー。とにかくここは"鬼"である。
そこに存在するゲームは…
スペースインベーダー(大型筐体×2)、ムーンクレスタ
スクランブル(専用筐体!)、新入社員とーる君、
ニューヨーク・ニューヨーク(卓)、マリオブラザーズ(卓)
ロードファイター、バッテンオハラのスチャラカ空中戦、
ドンキーコング、エレベーターアクション、奇々怪界
パックマン、爆弾落下タイプギャラクシーフォース(卓)
アポー、グラディウス、フォーメーションスクランブル etc
現在のゲームに疑問を感じた時ここにくると心がやすらぎます。ちなみに5/11現在です。
P.S. ピンボールも4台あります。
BIG BEN・EXPRESS WAY
JACKS OPEN・golden Arrow
↑(愛知県　大竹克之君)

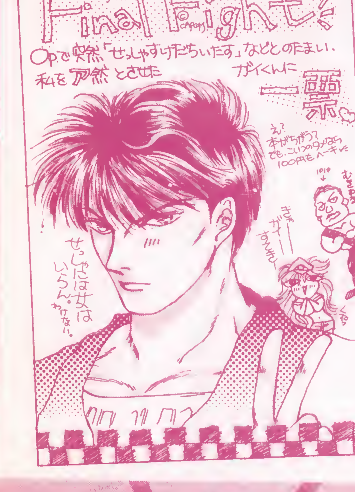

ギャルズアイランドでも特集されてた、あの銀河任侠伝がなんと10円でできる!! 他ではできまい。場所は福岡市。地下鉄西新駅真上の岩田屋の南西に向って徒歩10秒。(道路をまたぐだけ。)
そこにあるのは「スーパーコメット」というゲーセンだ
実はこの店 4月に新装開店して600坪に生まれかわったのだ!!
はっきりいってものすごい。テーブルゲームは130台ぐらいあるし、筐体もほとんどある。
(コラムスなんか10台くらいあるぞ。)
前述の銀伝の他にも10円ゲームは少林寺への道、ブレイウッド、ゼビウス、ギャプラス、マカオ、チキチカイカイ
そして、あのインターの復活もだ!!(まだ他にもある。)
ここは遊べますよ。テーブルはほとんど50円だから ふつうの倍できるし、金がなくなってきたら10円ゲームをすればいいし。
ま、とにかく福岡きたら一度はおいで。
(この付近に20円ゲームの店が2軒あるからさがしてみよう。)
OLDゲーム情報と見せかけてお店の紹介だよ〜ん。
デパートだよ 木曜日定休日
たしか1階2階あわせて
でも福岡市のゲーセンはほとんど50円以下なんだな。
↑(福岡県　坂本一樹君)

コナミと富山に関連性はないのだ

☆6月号はもう、コナミはあるし富山はあるしで、まるで私に何か書いてよこせと迫っているようでした。
で、グラディウスⅢの話だけど、あれって、内容よりあのゲームの存在自体のほうが影響大きかったんじゃないかなぁ。グラⅢの頃からアーケードゲーム全体の「難易度」を考え直す動きが見られるようになったのも、やっぱりシリーズ人気が高かった「グラディウス」の難易度があぁだったからこそ、ここまで問題になったんですよね。そういう意味でも、グラⅢはアーケードゲームの句読点だと思う。
で、「パロディウスだ!」。書きはじめたらバカみたいな量になっちゃいそうなくらい見せ場がありますね。
あの1面、やっててなんか「グラディウスⅠ」に戻ったんじゃないかなーと思った人。まさにその通り、あの一面の敵の配置、すべてⅠと同じなんだよー。グラディウスに絵のような背景って、結構あってますね。MSX版に比べるとみんなやわらかくなったし。
でも、簡単なのは確かですけど、2面のクラブ女、ミス神戸。2面であれは難しいでしょ。パロだ!の中では。やらしいし。やらしいといえばモアイ。やらしー。やらしすぎる。どうしよ。正視できない。私が考えすぎるのか?いやいや、あれはやっぱりコナミの十八番分野。MSXの時にいやというほどみたぞ。来月のカラーが楽しみだなぁ。
ラストのボスも気になるなぁ。まだ見たことないんだよ。今までが脳みそ系だったから…自力で見たいなぁ。ひとつはまってみようかなぁ。だけど今こんでてね。見てるのがやっとっていう状態だし。
ところで、パロだ!でやられて台をたたく奴ってすごく大人げない。みてるほうがはずかしいぞ。
(富山県　菅田朋樹君)

★グラーファンには、たまらないっすよー。もう全国に回ったかな?

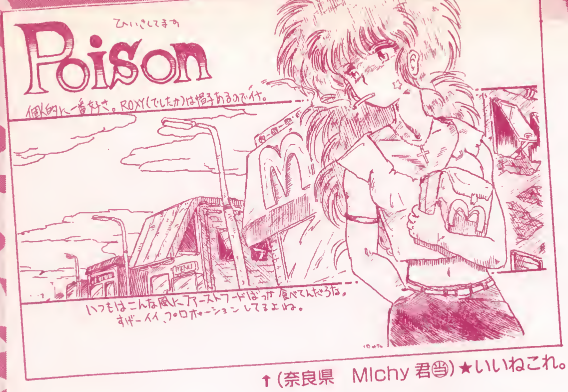
↓(岡山県　ほんだみらさん)
★な、なんだこのノリは…。



燃えよ青春

カラーイラスト特集に感動した。その悔しさを吹き飛ばすほどの素敵なイラストが多々あったからだ。中には、なぜこんなのが…というのもあったが、そんな憤りも消し去られ、ただ感動が残った。――自分の作品をテレカに、そんな夢破れた男の願いは、せめて自分の選んだ作品が採用されんことを。…そして私の心は、次のチャンスへ。

（千葉県　U. Soldier Jun君）



↑（奈良県　MIchy君当）★いいねこれ。

あのひとはもう思い出だけどー♪

☆最近、初めて自力であるゲームをオールクリアできたのでペンをとりました。

エア・バスターと題されたそのゲーム、「サンダークロスに似てるな」というのが友人との第一印象でした。

しかし、この手のゲームは嫌いではないので2人で同時プレイしました。意外と取りにくいパワーアイテム、グリグリ動き回るミサイル、音だけのバスターフラッシュ…とまどいながら1面を越え、2面の高速スクロールで曲がりきれず2人ともゲームオーバー。「メカッ速い…」友人中村は宣伝に毒されやすい性格でした。

彼との競争が始まりました。2人ともコインを入れる度に腕は上がっていきましたが、4面最初で難関にブチ当たりました。敵の発射する弾が異様に速いのです。あまりに態度がガラリと変わるのでこの現象を下剋上と呼び、友人と様々な憶測を交わしました。「これ以上は見てはイカンということでは…」「いや、これが実はエンディングで、作戦は失敗に終わるというストーリーなのでは…」

ヒントは横に置いてあったグラIIIでした。自機の強さで敵の強さが決まる…こんな簡単なことを見落としていたのです。パワーアイテム（P）を2つしか取らないという作戦をとることにしました。そして4面…「やった!!」2人とも歓声をあげました。下剋上は解除されたのでした。

それからまた鍛錬を繰り返すこと約1週間、飽きてクラックスや1941をはじめた友人を横に、ぼくは1人で第2の難関、「最終面」に立ちふさがれたのでした。

ゲーメストの攻略を待とうか…とも思いましたが、今回は下剋上とは違ってプレイヤーのテクニックを試しているのだと結論を出し、一発完全燃焼作戦に踏み切りました。つまりエア・バスターのプレイを1日1回とし、その1回にすべてを注ぐことにしたのです。

そして友人たちの見守るなか、僕は遂にALLクリアすることができたのでした。

「やったぞ!」「すげー!」様々な歓声があがり、僕自身震えながら「やっとクリアしたんだ…」と静かに思いました。画面が暗くなりスタッフロールが出た時、僕はガッツポーズをしながら今までの難関との戦いに思いをめぐらしました。

今ではそのゲーセンのAIR BUSTERはもうなく、違うゲームに変わってしまいましたが、今でもそのテーブルのコンパネを見るとあの時の感動が思い出されます。

（北海道　伊藤英之君）★攻略がのせられなくてゴメン。でも、この手紙をよめば先に進める人がいるんじゃないかな?



↑（千葉県　上室夜一君）★ドラゴン族の王子なんだぜっ。成長したらどーなるんだろ?

いつかどこかで感じられれば

☆私の話、ちょこっときいて下さいまし。変だけど。

4月号のVGM担当さんたちの話の中に「ゲームで泣くという感情までは仲々到達しないけど今後はそれを目指したい」ってでてましたけど、そんなことないと思います。

女性ゲーマーなら感情移入が激しいっていわれたらそれでおしまいだろうけど、この私も実際、異常と思われるほど愛したゲームがあります。ルールとかシステムとかそんなんじゃなくて、ストーリーからうかがえる"彼ら"の心情にひかれたのです。私がどんなにやりこんでも、決して3面以降行けずじまいでしたが。

そのゲームで知り合った2人組に、初めてゲームクリアのEDをみせてもらった時、なぜかしら涙がどっときたのをおぼえています。

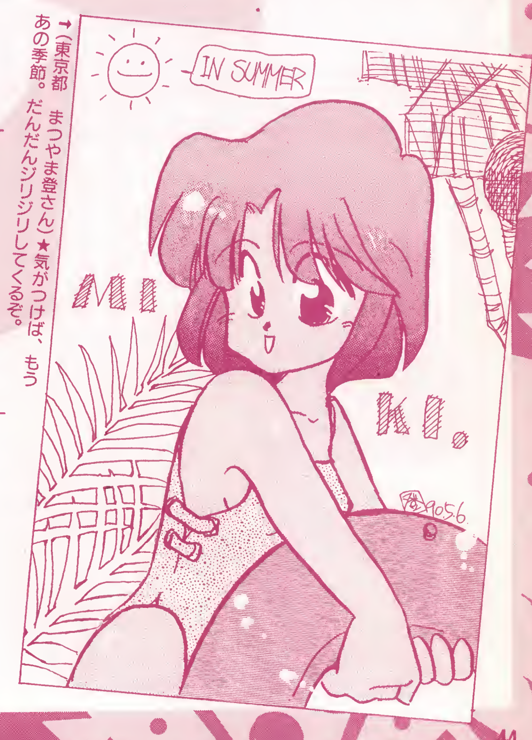
ただ単にクリアするのがゲーマーとしてのゲームの見方でしょうか。それではゲームがかわいそうです。思えば5年前、はじめてグラディウスをクリアした時に思わず涙したこと、いつか誰かがどこかで、ストライダー飛竜しかり、パワドリしかり、それを感じ取っていて素直になれば泣けるんです。

真剣に考えれば、冷たい、ソフトをうめこまれた機械に心を奪われるなんてバカに思われるかもしれません。だけど今まで生きてきた中、人生山あり谷ありだったとすると…と思ってもらえたら…うれしいです。

そんな私がどんなものよりすきなゲームは、ニンウォーリアです。

本当、変な奴らでした。

（大分県　九頭龍騎さん）★この手紙、これ以上コメントの必要ないよね。でなきゃこんなページ読んでないってー!



↑（東京都　まつやま登さん）★気がつけば、もうあの季節。だんだんジリジリしてくるぞ。

こちらこだわり派



最近、社会人ゲーマーの投書をよく見るが、かく言う私も社会人。そんな私の楽しみは出張先でゲーセンを探すこと。ゲーセンを求めて見知らぬ町をさまよい歩くのだ。もしくはデパートのゲームコーナー。近所にあまりないニューゲームに金をつぎこんでしまうのが玉にキズである。

(千葉県　寺本真一君)

(普通そこまでするかー!)



↑(大阪府　單気筒君)★毒薬は、口に甘い。

1人つっこみ男 継続画面を考える

☆最近のゲームは難しい。中には1コインで1面もクリアさせてくれない鬼のようなゲームもあるのお。

当然、私のような爆激ドヘタ野郎はコンティニューにたよって先の面を拝ませてもらっているのだ。が、そのコンティニュー画面も今や私のゲーム評の重大な位置を占めているのだ（なんか近ごろイキがっているぞ）。

コンティニュー画面といっても、ただ真っ黒画面で数字のカウントダウンだけではポイント低いぜベイベー。要はイカにしてプレイヤーの継続意欲をかき立てるか、それが一番のポイントだぜよ。

例としてはあのアルテミスの女の涙だ。あの状態でコインを投入しないとプレイヤーは鬼畜のごときスピリッツの持ち主と思われることだろう。しかーし、あれは女性プレイヤーや、私のような硬派熱血メンには通用しないのだ（笑わせるな）。

だが、硬派のあんちゃんもこれにゃー参ったというコンティニュー画面があった。

それが血しぶき舞うぞ男のロマンのテクモのゲームである。忍者龍剣伝はスゴイぞ。よくあるパターンだがカウントダウンと共に縛りつけられた忍者に天井からノコギリが迫ってくるヤツだ。当然、金を入れないとプレイヤーはあわれにも悲鳴と共に臨終だ。

（どすこいどすこい!!を忘れとるよ㊪）

ああ、これほどまでに罪悪感を持たせるムゴヒゲームがあっていいのか！（いいってば…）初めて見た時は夜、フトンの中でうなされてたのだ。

ワイルドファングに至っては、カウントダウンと共にバケモノの大口にかみ砕かれてしまうというナッシング的なヤツである。これでコンティニューしないヤツは人間ではない（おい…）。

最近ではカプコンのファイナルファイトのコンティニューがけっこーグッドであるが、ダイナマイトの火を消そうともがく3人が笑っちまうので、いつのまにかカウントが終わっていた、なんてことがあるぞ（おまえだけだよ）。

極めつきはなつかしのサイコソルジャーだ。じつは初めてプレイしたとき、例の「もっとやってよー」がどこから発せられたのかわからず、ソバに貼ってあった源平のポスターを見ながら1人で慌てていたのだ。怖かったぞ。

まあコンティニューもゲームの重要な一部分であるから、これからいろんな趣向を凝らしてくれるとうれしーでーす。

……みたいな。

（長崎県　斜め横断を許さない男・W.K.君）

★Wit'sのコンティニューなんて2秒しかないんだぞ。（絶対にまにあわないのだ）

否定するだけではじまらないのだ

☆アイランドには、時々「マスコミや専門家の批判」に対する反論が載っています。面白い意見が多くて楽しいのですが、少し気になったことがあります。

例えば「ゲームをやっていると虚実の区別がつかなくなる」という意見に対して「そんなことは絶対にない」という反論があることです。私は専門家じゃないから本当はどうかわかりませんが、批判に対して「絶対に」違うと言うのはマズイ。

世間の人が原発を信用しないのは、「安全でない」という専門家の人がいて、また実際に炉心溶融しかかった前例があるからで、この場合電力会社の人の「原発は絶対に安全」という言葉はまったく説得力を持ちません。

原発とゲームとは違う問題ですが、批判する人の意見を素直に（冷静に）聴く姿勢も大切だということがわかっていただけたでしょう。

といって、批評に黙っているだけでは能がない。世間の人々は、そういう言葉を深く考えずに自分の意見にしてしまうことがあるからです。では、どうするか？

以上なんだかんだ書きましたが、とにかく、人の意見をちゃんと聴く精神は失いたくないものです。

…と言ってるうちに予備校生になってしまった。さあ、明日から「日々是ゲーセン」だっ!!（爆笑）。

（神奈川県　〝闘うゲーマー宣言〟NIKORA-I君）

★君は鋭いっ。アツくなっては負けなのだ。



(千葉県、パケット・M君)
★ありがとね。



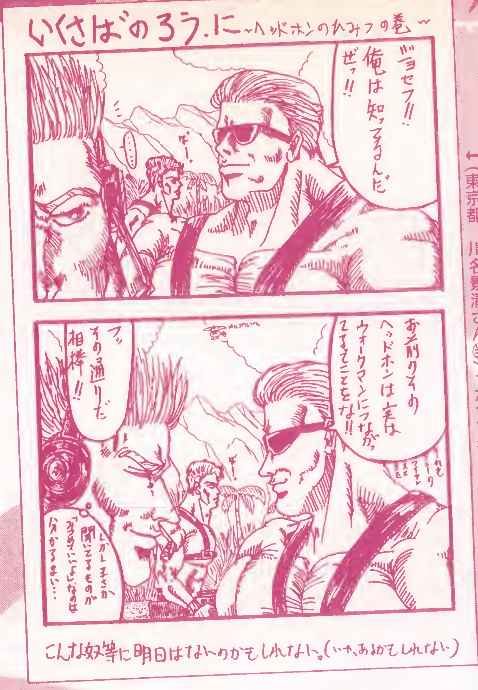
↑(神奈川県　MAC君)★オーケストラ版もなかなかいいっすよ。

大芸道

いきなしぽえむ!!
しかも2連壮!!

ハガーの詩

いつでもどこでも市長さん
がんばれぼくらの市長さん
そうだ 私は市長さん
何をやっても許される
スチールパイプでゴミ箱壊し
中のダイヤを独り占め
日本自動車見つけたら
気付いた時にはスクラップ
ガイやコーディ 邪魔するな
娘はワシが救い出す
アンドレJr.がなんぼのもんじゃ
ワシが1番えらいんじゃい
納税申告はお早めに



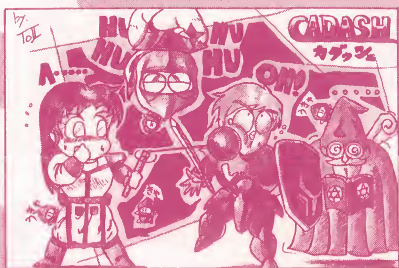
←(東京都 川名景清さん(当))★かつて狼と呼ばれた男たちがいた…。



→(石川県 表ちぇるピー君)★やってくれるぜ…。



←(静岡県 Windy君)★な…なんか不思議。



→(広島県 TO・II君)★しまった、カラーだ…もったいない。

↓(渋谷区 HB君)★たーんと呪ってくれい。



闇の中に、男がひとり。
BEFORE
～ストライダー飛竜より～

不快指数の塊のような重い空気の中、俺は泥沼の眠りから浮かび上がった。人の気配。闇に生きる者の性(さが)は、いつも意識にはお構いなしだ。ノブが回り、馴染みの顔が現れた。

「ヒリュウ?」

国籍を判然とさせない訛(なまり)の日本語。相変わらずだ…。

名は"フー"。無論本名ではなく、関する一切の事柄が不明なことから誰言うとなく"フー(誰)"と呼んでいる。ストライダーズただ一人の連絡人である。

「探シタヨ。コンナ蒸シ風呂ノ中デヨク眠レルモノダナ…」

申し訳程度に回転する換気扇(ベンチレーター)を恨めし気に見やりながら、奴は汗だくで呟(つぶや)いた。俺にとってはこの声のほうがよっぽど暑苦しい。俺は上体を起こした。もう眠れはしな

七夕(たなばた)をセタと読んぢゃう人もいる
by わけないっつーのAIM

☆恥ずかしい…短冊をそのまま送ろうとしたら、郵便局の人に「このままじゃ折れるから厚手の紙かなんかで包んだほうがいいですよ」と言われただけならまだしも、書いてある文を見た瞬間ちょっとおじさんの顔色が変わり、「おお、世の中にゃこんなバカがいるぞ」とばかりに他の局員の人にまで見せ回ってくれやがるのです。かんべんしてくれ〜。ここまで恥ずかしい思いをして載らなかったら、私は一体何ものでしょう。お願いですから載せて下さい……なんか急激に、やっぱり載せてもらわないほうがうれしい気がしてきたなぁ。

(大阪府 AIM君(当))

★苦労に免じてテレカをあげるとしましょう。それにしても大道芸の題字を募集してるって言ってんのに来たのが1枚!1枚!!なによそれーふんとにもう。笛吹けどおどらずとはこのことと言いつつひっこく続けるのだ。よろしくひとつたのむよー(グチ大会になった)。

もう誰にも止められない…！

つっこみ三昧

ガガー「ナンシーより…「了解」
皆さんもやってませんか?「ナンシーいぢめ」。

（埼玉県　LED＝(手)(行)君）

毎月不思議に思うんですが、編集後記下の漢炎剣氏とは一体誰なんだろう。

（羽村町　よこにゃんさん）

↑本人（漢君）以外全員気付いてたよーん。（ヒドい編集部…）

G－LOCはネーム入れにQの字がない。セガめ、これは俺様に対する挑戦かッ!!

（北海道　アクアマイザーQQK君）



（北海道「まともな絵で載れない」(大亜門君)

浪人するとこーゆー所へ投稿したくなるのは、なぜだろう。

（奈良県　4月にはいって4回目の紗那君）

↑地磁気の影響じゃないかな。

関西人はフタがあかないときは「あけへんわー」と言います。

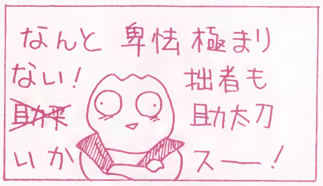
（編集部　からっきい君）

↑"明編話"というタイトルの本はどうするのだろう…。

私はゲーメストが好きです。だから言わせてください。テクナートの宣伝のマンガは下品です。人間の健康な生理に対する**邪悪な挑戦**としか思えません。

（岡山県　M・H君）

↑いやっそのたうり。(広告主になんてことを)



（静岡県　中村紀彦君）

↑今月からつっこみ三昧に限って(当)はバクコール(当)になるのでよろしくご承知おきを。



↑(北海道　ちょっぱあ卍君)★……ってね。

アンドレGの詩

体力一番　アンドレG
ハガーなんかは目じゃないぜ
ヤツが戦う市長なら
オレは空飛ぶ肉ダンゴ
受けよ本場のパイルドライバー
ハガーの頭をカチ割って
ヒップブレスで地獄行き
オレのヒップは10万気圧
我こそは　ハイパーミラクル
マキシマムデラックスロイヤ
ルグランドスペシャルクレイ
ジーゴールデンチョチョシビ
リメガヘビーウェイトプロレ
チックモンスター
アンドレGだあ！

（2作とも　北海道　GＩ君）

★これで本当に市長が年間ベストキャラになった日にゃ、ちょっとノーフューチャー…。

いだろう。

「任務か？」

「ホカニ何カアルノカ？コンナ所マデ遊ビニキタワケジャナイヨ」。減らず口を叩きつつ、奴は続けた。

「今度の任務は格が違うぞ。心して聞くんだな」

「…？」。奴が今までこんな口調で話したことはない。訛も消えている。漸く膜を被っていた五感が蠢き始めた。

「任務―特A級ストライダー"飛竜"は、"冥王グランドマスター"を消すべし」

「!!」

グランドマスター…忽然と世に現れ、たった5年で全世界を征服した謎の男。自らを「冥王」と名乗り、そのあまりに苛烈な統制は人類の生そのものを奪いとった。民衆は己が頭で思考することすら失いかけている筈、一体誰がこんな依頼を…。

俺の顔に走った微かな動揺の色を見逃さず、からかうようにフーが言った。口調は元に戻っている。

「怖イカ？オ前ニモ表情ハアルノダナ」

「ふん。感情はとうの昔に捨て去った筈だったがな…だが恐怖などではない。戦いへの歓喜とありあまる緊迫感、しかも相手は飛び切りの大物だ。血が騒ぐのさ」

「忍者ノ血カ…」わかっているといった顔付きでうなずきつつ、奴は呟いた。

「よせ。俺はストライダーだ。太古の奇術師と一緒にされてはかなわん」

「シカシオ前ノ中ノ血ハ、ドウアガイテモ消エハセンヨ。オ前ハショセン暗躍者。戦イニ生キ、戦イニ倒レル定メノ男…。ソノ血ガナクテハ生キルコトハ出来ン。悲シイ性ダナ…」。この男に珍しく、言葉に情が入っている。が、そんなものはどれほどの価値も持ちはしない。ことに俺たちストライダーにとってはだ。

「知ったような口をきくな！用件はそれだけか！」。俺は吼えた。俺は俺の意志で動く。下らん他人の情など邪魔なだけだ。大仰に奴が肩をすくめる。この軽さはどうも俺の肌には合わない。

奴は懐から親指大の黒い物質を取り出した。静かに机の上に置く。

「サイファーノ増幅ユニット。ソイツガ有レバ50センチノ鋼板トイエドモ、紙同様ダソウダ。奴ラノ軍事力ハ想像ヲハルカニ超エル。ソレデモ無ケリャ成功ハオボツカナイトサ」

濁った口笛で俺は答えた。本部の科学班は相変わらずとんでもない物ばかり生み出しやがる。紙同様とは豪快な話だ…。

「明日午前零時・ロシア帝都潜入カラ任務開始ダ。潜入ト同時ニフライングモスクマンノ回路ヲ狂ワセ、物資ヲ輸送サセル。本部ニデキルノハ、ソコマデガ限度ダ」

「上出来だ」。相当気を使っている。さすがに大仕事である。せいぜい派手にやらせてもらうとしよう。

「念ノタメダガ―」。ドアに手をかけつつ、思い出したようにフーが言う。「コレダケハ言ッテオク―」

「『命に代えても任務だけは遂行すべし』―か？」

奴の決めゼリフ。皆まで言わせず俺が後を継いだ。奴は苦笑を浮かべつつ、ドアの向こうに消えた。

最終チェックに取りかかる。チェックといってもサイファーのプラズマ粒子圧縮装置を点検し、登行器を研ぎ直す程度だ。

ふと、戦闘服に眼が止まった。手に取り上げる。胸に赤く「飛」の一文字。

血の赤だ。

この任務が俺の墓場かもしれない。胸のうちで呟く。いつもこうして生きのびてきた。（忍者の血か…）何とはなしにフーの言葉を噛みしめる。苦く、切ないものが不意に胸に来た。生の味という奴かもしれない。

何の感情もなく、何の光景も浮かんで来はしない。闇の性。そんな言葉が脳裏を掠め、消えて行った。

「寒いな…」無意識に漏れた一言。明日はペテルブルグだ…。

（神奈川県　CYC君(当)）

★「ゲームでは任務上、飛竜は正義の味方っぽいですが、ストライダーというのは「どんな依頼にも応じる戦闘・暗殺・諜報のプロフェッショナル」で、つまり善悪関係なく引き受けるってことなんですよね…。一般に飛竜はヒーローと思われがちですが、"ストライダーとしての彼"を支える非情の哲学みたいなものを僕は書きたかったのです」

なかなか（かなり）いい味出してると思いました。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等)、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

売ります

●イメージファイト＋忍道ロム＋D.ブリードロム＋ARV7(故障中)＋G7ターボを売ります。修理費5千円程度と送料を考慮してW〒で!!
（〒277 千葉県柏市光ヶ丘4－6－14 稲村光威）

●K－CのBタイプ15Pコード付とサイバリオン（取説、パネル、ハーネス付）をセットで5.5万円で。24KHzのモニターのみ使用可。価格応談。W葉書で連絡を。
（〒185 東京都国分寺市本町3－7－22－505 佐藤 宰）

●ドルアーガ、リブルラブル、サイドアームズの基板売ります。高額の方には飛竜、ダラII、源平、RIIのポスターやグッズ差し上げます。W〒で。
（〒243 神奈川県厚木市愛甲2670－1 秋山堅志）

●メガドライブ＋ソフト2本を1万5千円、PCエンジン＋CDROM＋ジョイスティック＋ソフト14本を5万円、または上記2点とナムコシステムIとの交換も可。MSX2A1F＋ソフト1本を1万円で。往復ハガキで!
（〒521－02 滋賀県坂田郡山東町池下539 川地忠彦）

●ゲームボーイ＋ソフト5本を送料込みで8千円で。手わたしなら5千円で売ります。
（〒814 福岡県福岡市早良区原団地26－506 河野進）

●ナムコのポスター、ドラスピ、イシター、モモのテレカ、ポップを売ります。いろいろおまけ付き。ハガキを下さい。
（〒339 埼玉県岩槻市城町1－4－61 黒田金一）

●ゲーメストNo.10～12、30、31、37を2.5千円以上で！高額優先、W葉書で連絡を。
（〒260 千葉県千葉市真砂3－17－4－704 小林大）

買います

●グラディウスIIIを6万以下、K－Cの新型のⒶorⒸを2万以下で。両方の方優先で、7万以下ならCDをあげます。送料こちら持ち。まずW〒で。
（〒470－01 愛知県愛知郡日進町三本木廻間105 石川健吾）

●LAM－1を安く売って下さい。Wハガキで。
（〒790 愛媛県松山市西石井町304－5 中村真治）

●FDD付MSX2、PCエンジンCDロムセットを安価でゆずって下さい。ゲームCDを何枚かつけますのでWハガキで。
（〒670 兵庫県姫路市白国5－17－13 小林賢太郎）

●僕の家のほうはビデオ等扱っている店がなく、ゲーメストを買うにも苦労します。どなたかゲームCD、ビデオ、LD、グッズ、PCエンジンSG、FC、ゲームボーイ、ソフト譲って下さい。62円切手同封で連絡を。
（〒501－14 岐阜県本巣郡本巣町木知原969－1 竹中敏信）

●VHD用ソフトサンダーストーム、ロードブラスター、タイムギャル、惑星メフィウスお持ちの方1枚1万円にて譲って下さい。なるべく美品を。送料こちらもち。
（〒330 埼玉県大宮市大和田町2－169－2 長谷川鐘司）

●ダライアスIIに関するものを、何でも譲ってください。
（〒010 秋田市南築地7－39 加藤みずほ）

●ワルキューレのポスター、ポップ、カタログ等高額にて買います。希望価格や程度等くわしく書いてW葉書で！送料そちら持ち。
（〒183 東京都府中市緑町2－6－1－903 梅沢 元）

●ゲーメストNo.1～23、27、28(美品)、ゲームCD、ロストワールドに関する物を安価でお願いします。W葉書で。
（〒336 埼玉県浦和市大谷場1－9－3フラッツ大谷場105 岡本珠緒）

●アタリのバトルゾーンを筐体ごと買います。またこのゲームを見かけた方や置いてある所をご存じの方、ぜひ連絡を。連絡してくれた人の中からPC本体を差し上げます。
（〒272 千葉県市川市東大和田1－10－11 栃巳康雄）

交換・その他

●私のPC－9801RX4とFMタウンズ2＋CRT＋キーボードにソフト20本位を貴方のX68EXPERTかPRO＋CRT＋できればソフトと交換して下さい！封書で機種名とメッセージを書いて。
（〒346 埼玉県久喜市青葉5－9－3 藤沢芳春）

●私のPCエンジン＋CDロム＋ソフト15本をあなたのナムコシステムIIと交換して下さい。GMのDCもおまけします。W葉書で。
（〒670 兵庫県姫路市田寺6－4－1 岡一志）

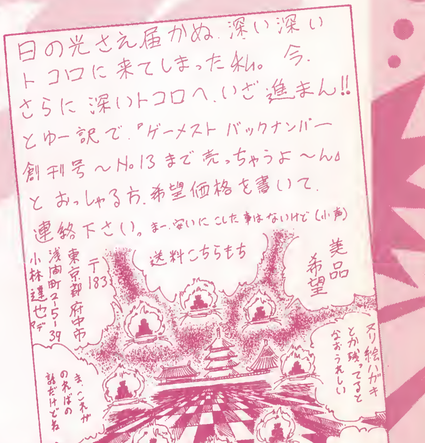
●私のワルキューレのポスター（少々傷あり）とあなたの未使用ベラボーマンテレカを交換して下さい。W葉書で。
（〒254 神奈川県平塚市菫平9－21－203 寺田将之）

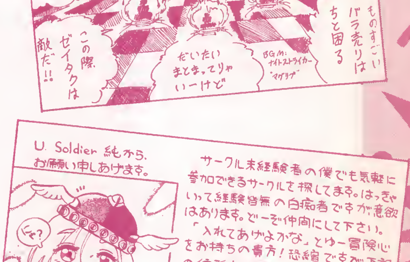
●ゲーム関係の会社に就職したいあなたっ。私と文通して下さい。男女年齢不問です。
（〒379－23 群馬県新田郡薮塚本町山ノ神50－1 周藤功信）

●今年大学受験だけどゲームが好きだぁーという私によきアドバイスをしてくれる同年代で大宮・国分寺・立川あたりの人、私と文通しませう。
（〒338 埼玉県与野市八王子5－1－6 大田亮）

※大至急!!

6月号を見て手紙をくれた杉並南局消印の方、名前と住所をご連絡下さい。
（北海道 秦野 崇）

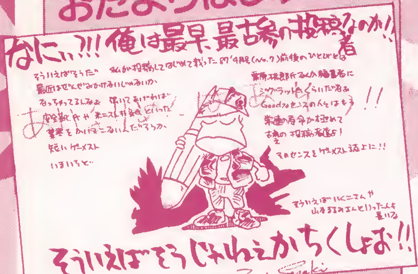








おたよりぼしゅー



（神奈川県 佐々木無宇君）

あて先
〒102 東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

コミカル アクションゲーム



べらんめ町騒動記

大工の源さん

地上げ屋の野望を木づちで砕け!

スーパー江戸っ子アクションゲーム、「大工の源さん」が発売される。木づちを振り回し、敵を倒して悪の土建業者の野望を砕いていくというゲームだ。工事現場ならではのトラップをかわし、ヤクザをやっつけろ!

すとーりー

都市開発の真っただ中、私腹を肥やす黒木組、ブラックカーペンターの悪事は続く。地上げ、手抜き工事、土地ころがし。魔の手は遂に源さんの自宅まで…。

家を壊された源さん、もうだまっちゃいねえ。みんなの大地を取り返すんだ!

木づち一丁手に一人で黒木組へ乗り込むのだった。

〈源さんのぷろふぃーる〉

☆生まれ…昭和45年10月10日

☆育ち…花の江戸っ子部乱目町。

☆特技・趣味…木づちさばきは天下一品。まず右に出る者はいない。趣味は家を建てること。趣味と実益を兼ねている。

☆性格…「歩く正義感」ともいわれ、曲がったことは大嫌い。まだ若造ながら、親ゆずりのがらっぱち野郎だ。

ファンレターはゲーメスト編集部まで。

木づちでたたき壊せ!

源さんの武器は木づちだ。日頃大工仕事でつちかった筋肉で、でかい木づちを振り回す。

ただ振り回すだけかって?冗談いっちゃいけねえさ、バカと木づちは使いようっていうじゃねえか。次のをちゃんと見ておくんな。

1. 上打ち…レバー上+攻撃ボタン
上打ちは上への攻撃ができ、落下物の防衛もOK!

2. 防御…レバー下
木づちで敵の攻撃を防げる。うまく使え。

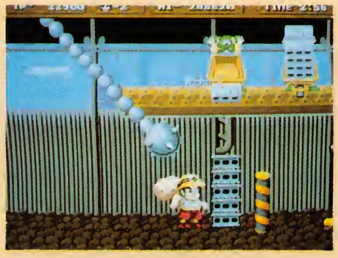
3. 地ひびき…レバー下+攻撃ボタン
地ひびきを起こして、敵を一瞬まひさせることができるぞ。あまり役立たないが、面白い技だ。

また、アイテムは緑と黄色の木箱の中だ。レバーを下に入れてボタンを押すと箱をたたき割ることができる。

源さん御用達のアイテムには、木づちの回転攻撃が可能になるスーパードリンク(酒)や1アウト耐えられる安全ヘルメット等がある。パワーUPを逃さず取って、黒木組の野望を木づちで打ち砕け!

(ぜんじ)

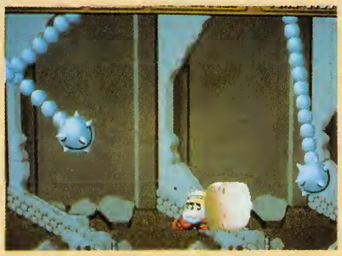

木づちで黒木組の手下をふっとばそう。

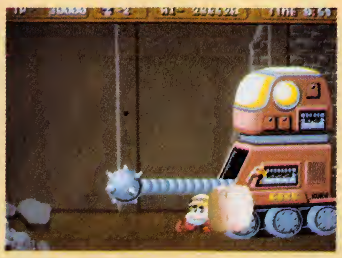

上からブロックを落として来る。気をつけろ源さん。



源さんの自宅が地上げ屋に壊されてしまった。源さん、行くぜ!


掘削機に乗った敵が飛んでくる。ちから石を取ってパワーUPだ。


鉄球の嵐のような攻撃。木づちで守りの態勢に入る源さん。


今週のびっくりどっきりメカ登場。木づちで壊しまくれ。


セメントの入った袋を木づちで打ち返す。


土建業者ならではのフォークリフト攻撃。これ以後もへんてこな攻撃が続くぞ。

※写真は開発中のバージョンで、発売バージョンとは若干異なることがあります。

デコボココンビが大活躍

ボナンザブラザーズ

正義のためなら泥棒でもしちゃう

君は、ボナンザブラザーズを見たか。このゲームは、今年で一番のキャラクターゲームになる可能性が大きいぞ。

ルールが簡単で、キャラクターの反応がとってもおもしろいので、見かけたらプレイしてくれ。絶対に期待は裏切らないぞ。

では、ゲームの説明をしていこう。

ルールは簡単

デコボココンビことボナンザブラザーズは、正義の味方。悪徳銀行、インチキカジノ、にせ札造幣所などから、金品を盗むのが目的だ。

建物に忍び込み、3分以内にすべての金品を盗む。すべての金品を盗んだら出口（建物の屋上）へ、レッツゴー。それで目的完了、次のターゲットに進むのだ。

しかし、盗みに入る建物が悪者の建物だけに、簡単に金品を盗ませてはくれない。ガードマンや犬、コック、やとわれ大男などが、金品を守っているぞ。

個性あふれる敵

ガードマンは、一番数の多い敵だが、かなり間抜け。窓から景色を眺めていたり、眠っていたりするぞ。ガードマンは3種類、赤、青、緑がいる。特に青いガードマンは注意だ。見つかると、いきなり発砲してくるぞ。

コックは、2種類、黄、赤がいて、黄色のコックは気が弱く、プレイヤーを見つけると、おどろきのあまり持っていた皿を落として割ってしまう。その割れた皿の音で、ガードマンたちが気づいてしまうのだ。

赤色のコックは、性格がやや攻撃的で持っている皿をプレイヤーめがけて投げてくる。皿は、射程距離が長いぞ。

犬はただ吠えるだけだが、それを聞いたガードマンたちが近づいてくるのだ。

機動隊なんかもいて、こいつは強敵である。楯を持っているので、こちらの銃弾をふせいでしまう。だから、後ろ向きになっている時でなければ、銃で気絶させることはできないぞ。

一番の強敵は、何といっても、やとわれ大男だ。プレイヤーに気づくと、爆弾をいっぱい投げてくる。爆弾は、バウンドして飛んでくるので、ラインを奥にずらして、避けないと爆弾にやられちゃうぞ。それに、やとわれ大男は、耐久力があるので銃弾を数発撃たないと気絶させることができないぞ。

トラップ

盗みに入る建物は、色々。だから、それなりに罠がいっぱい。空き缶、バナナの皮といったメジャーなものがある。両方とも、踏んだらすべってこける。すべってころんだ音がガードマンたちに聞こえると、もちろん近づいてくるぞ。

一番数が多く地味な罠は、ドアである。ドアで、向こう側の敵をつぶせるのだが、逆につぶされることがあるぞ。

その他、造幣所のプレス機や、バネ付きジャンプ台、なんかもあるぞ。利用できるものは、利用しまくるのだ。

面構成

ゲームをスタートすると、練習ステージをプレイするかどうか選べる。練習ステージは、プレイ方法を、プレイしながらわかりやすく説明してくれる（点数はないよ）。プレイ方法がわかっている人は、練習ステージをとばしてもいいんじゃないかな。

ステージ1、最初のターゲットは、銀行。最初のターゲットだけに簡単だ。ドアをうまく使え。

ステージ2、2番目のターゲットは、大富豪の邸宅。ここで、最後にやとわれ大男が出現する。難しいぞ。

ステージ2が終わると、ボーナスステージだ。サーチライトに照らされないように、ドル袋を回収する。所々にある穴に入ると、サーチライトに照らされることはないぞ。一定時間内にドル袋をすべて回収したらボーナスだ。もし、サーチライトに照らされたら、ガードマンの袋だたきにあうぞ。

ステージ3は、悪名高いインチキカジノ。脱出するのがやや難しいぞ。

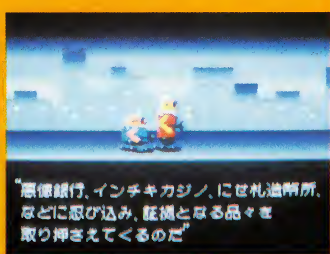
ステージ4は、ニセ札造幣所。プレス機でガードマンをつぶしてしまえ。難易度は高いぞ。



壁に激突した。壁がぐちゃぐちゃ。



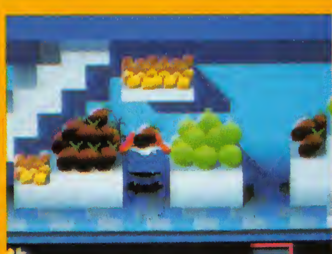
バナナの皮は強敵。



おれたちゃ正義の味方なのだ。



これが、ボーナスステージだ。スタート。


これで完璧。まるで忍者のようだ。



この足もとにあるのもトラップ。



びっくりして、皿を割ってしまうコック。



コミカル アクションゲーム



賞金が100ドルなんて…。



トロッコで登場。と思ったらドカーン。

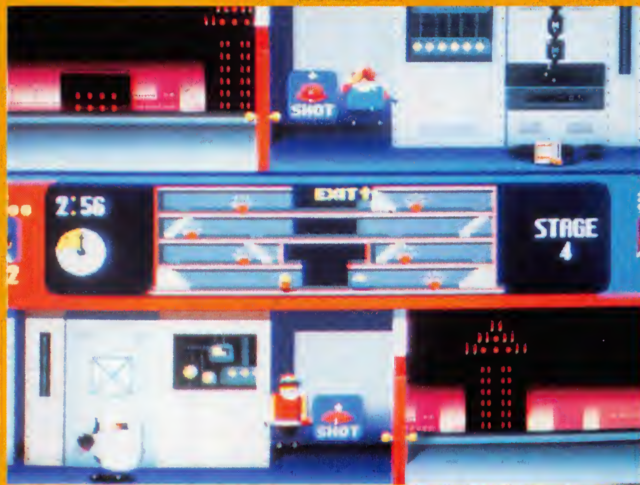


タイトルが登場。下からせりあがってくる。

ステージ5は、デパート。帽子や果物を使って隠れろ。前半面で、一番おもしろい面だぞ。

ステージは全部で12ステージある。後半面は、自分で確かめてくれ。おもしろい仕掛けもあるぞ。(はんたあ)


◀見つかったら袋だたき。もうボコボコ。



▲プレス機。下が使用前。上が使用後。

夏でも涼しくなれるゲーム

エイリアン ストーム

問答無用、エイリアンの大襲来

エイリアンの嵐だ

セガの新作。もうゲームセンターでプレイした人もいるだろう。

ゲームスタイルからもわかると思うが、エイリアンがたくさん出現する。君も今日からエイリアンバスターだ。

ゲーム内容

プレイヤーは、3人のキャラクターから1人選べるぞ。

キャラクターは、男性、女性、ロボット。それぞれ、攻撃方法もちがい、バラエティーにとんでいる。火炎放射器や電撃なんかがあるぞ。

通常攻撃にくわえて、特殊兵器が使える。体力ゲージの下にあるエネルギーゲージのエネルギーの残量により、使える回数がきまるぞ。

面構成は、横スクロールの画面が中心でゲームが進む。建物の中に入ると、3D画面にかわるぞ。

そしてもう1つ、高速スクロール面があって、横スクロール画面が高速に流れるのだ。

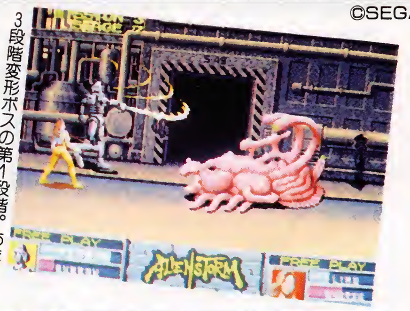
このゲームは難しいが、毒々しくもなくコミカルでおもしろいぞ。(はんたあ)



ロボットの特殊攻撃、体が大爆発。



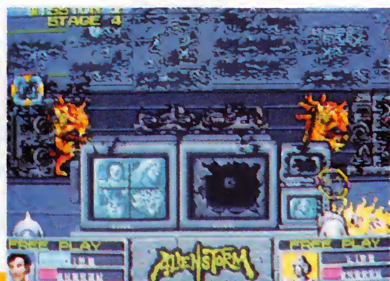
3段階変形ボスの第3段階。強いぞ!!



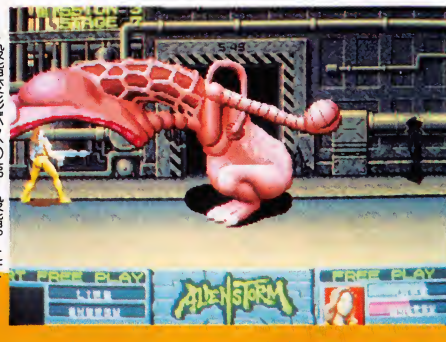
3段階変形ボスの第1段階。あまり恐くない。



ゲームオーバー後の審査員の採点。



お店での戦い。電気製品がむちゃくちゃ。



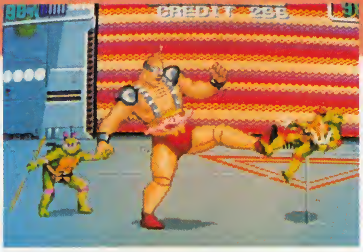
3段階変形ボスの第2段階。とても恐い。



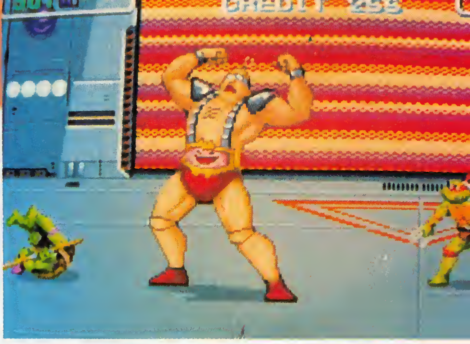
銃で殴ってくることもあるぞ。でもハズレ。



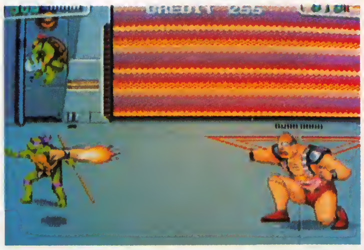
2人同時にマンホールにスポン!目はどこだ。



花いちもんめ!ドガン!!おのれ裏切ったなあドナテルロォー!!



ジャイアント小林克也風登場!!本名はクランロボだそーだ。



ロケットパーンチ!やるな小林ィィ!(しつこい)



カーブを曲がり切れずに側壁に激突!亀忍者の運命やいかに?

カメって最高!!



portant because when the cameras are on them, they can't look like a bunch of green basketballs."

Gray is adam… the Turtles' movie voices w… chosen to emulate the pop… animated series. Older, b… …inctive, voices will be cr… for … …art.

"We complete… …yed … from the cartoon," he … "I don… to satisfy the carto… …ople, I … satisfy the co… …k people … took our story … meeting … Kevin and Peter … through th… hooks and gett… sense of wha… kind of charact… these things were, and getting inside Peter and Kevin's heads to see how they saw it."

Eastman and Laird had oversight from outline to the original Bobby Herbeck screenplay through to the fi… …raft by Todd W. (The … Langen.

… for the human side of the cast, …will be the familiar crew from … comic book. The spoof nature of … original comic will be down… …, however.

…e had to go completely orthodox … a movie," Gray explains. "We … with Kevin and Peter's original …ters … April, the Turtles, …er, S…, the Foot clan. We felt that because it was not that well-known with older audiences, we had better go back and tell the backstory of

…e… …st remarkable …ter … comments studio exec Tom Gray about the Turtles' Jim Henson Creature Shop-created sensei, here caught in one of Shredder's rat traps.

how the Turtles were formed. We do it in a very stylized way in a flashback sequence, somewhat dreamy—which is part of the film's style. The way it has been photographed has a subterranean look. We open it up when we get into New York. But even in the books, the Turtles aren't walking down Fifth Avenue that much. They live in this underworld and they carry out their good deeds from underground."

The storyline, while borrowing from Eastman and Laird, isn't a strict adaptation.

"I would say it is a composite of several of the earlier comic books. We open up the picture with the Turtles already full grown and there is a crime wave underway in New York. April O'Neil is reporting on that with Chief Sterns, and you see very quickly petty thefts happening. It's kind of a Fagin/Oliver story of how young Danny Pennington gets caught up in a crime wave and, in the end, sees that crime doesn't pay. April gets mugged by the Foot clan. The Turtles take her back to their den. She wakes up and freaks out. She is in front of four turtles and the talking rat, and then it's their story of trying to get Danny Pennington out of crime."

Early reports that April would be played by either Phoebe (*Lace*) Cates or Elisabeth (*Adventures in Babysitting*) Shue have proven premature.

"My first gut reaction was to go with Phoebe Cates," Gray states, "and then they suggested Elisabeth Shue. It wasn't so much a question of economics as it was this series is very special, and to keep the integrity of the Turtles intact. I think it's somewhat of a cop-out to go out and buy a name. Phoebe Cates is *not* going to sell the movie, nor is Elisabeth Shue. I would be better off putting Glenn Close in! The bottom line was to keep the balance between young and up-… They're not stars, …formances that are g… …o make them stars."

…l O'Neil will be played by J… (*Cadillac Man*) Hoag. R…nd (*Prizzi's Honor*) Serra es… …e part of New York City Police C… Ross Sterns, Jay (*DOA*) P…on is April's boss, Charles P…gton, while Mich… (*Radio D…*) Turney portrays … -year-o…, Danny. Elias (T… Koteas plays Casey Jones.

"Casey Jones comes in having been so…whe… of a Charlie Bronson type."

COMICS SCENE #12 11

ニンジャ タートルズ N.T. 誕生!



ストーンウォーリアーの火炎放射は強力だ!このあと死ぬ私。

右ページに師匠が写ってる。でもネズミの死がいにしか見えない。
—コミックスシーン・4月号より—

今やアメリカでは国民的アイドルとなってしまった亀忍者たち。子供も大人も男も女もカメに夢中なのだ。そう、いまカメが熱い!(笑)

ゲームも熱い!かっちょえぇデモ。細かく、かつ力強い攻撃。愉快な敵キャラたち。ノリノリのサウンド。イカすセリフ。どれをとっても最高っスよダンナ!

今回は、亀忍者たちの技の数々や爆笑迷場面、映画の情報などを中心に紹介していこう!

多彩かつ華麗な連続攻撃!

亀忍者たちの攻撃パターンは1人(1匹?)だけでも10種類はあります。スゴイ!

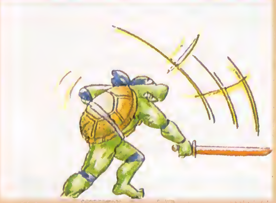
持っている武器によって微妙に違ってきますが、基本的な技は『タテ斬り』『ヨコ斬り』『ヨコ斬り返し』『後ろ斬り』『突き』『柄殴り』『ケリ』『飛びゲリ』『飛びヨコ斬り』『投げ』です。

特殊な例として、サイ使いのラファエルは『でんぐり返しキック』が使えます。これで武器のリーチの短さをカバーできると思います。

攻撃ボタンを連打することにより、流れるような連続攻撃ができます。連続攻撃のパターンはいくつかあるようです(例・ヨコ斬り→斬り返し→突き→投げなど)。

また、ジャンプ中に攻撃ボタンを押すと、タイミングでさまざまな攻撃ができます。ジャンプ直後なら『回転キック』、ジャンプ中なら『武器による空中攻撃』、着地寸前なら『ライダーキック』といった感じです(ライダーじゃないけど)。

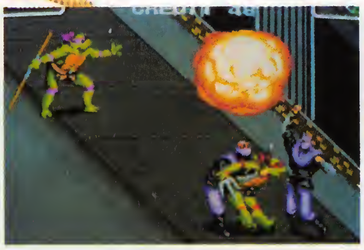
実際プレイしてみて、棒使いのドナテルロとサイ使いのラファエルが使えると思います。敵と距離をおいて攻撃できるというのは有利ですね。



タテ斬り



でんぐり返しキック



タコなぐりの図。
なぜ助けてくれんのだドナテルロォー!!



空飛ぶ湯タンポ。うわー仰山でてくるでー!
(はんたあ氏談)



コミカル アクションゲーム



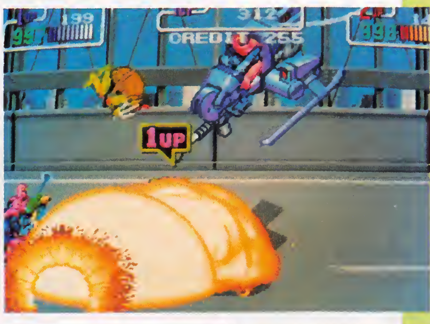


超音波センス攻撃だ！
動きとポーズが笑える——。

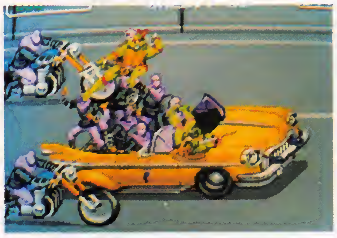


消火栓は壊すとフタが飛ぶ。うーんスッキリ。

ラファエル貞操の危機か？
おーっと、そこに主人が…。



ヘリからの猛烈な爆撃。ドナテルロは爆炎の中



6人乗りの車とバイクが突っ込んで来る！あ、はねられた。



ピッツァターイムー！ちなみに私もピザ好き。



エイプリルとラファエルのツーショット。某氏に似てる——ッ!!

映画は年末ごろかな

ハイ、みなさん今晩は、淀河長治です。この映画の主人公は、何と、カメなんですねーカメの忍者なんですねー人間の歯が生えてるんですねーミステリーですね。

映画の興収などに関しては前回紹介されましたので、今回は米マスコミ界の反応を紹介しましょーね。

USAトゥデイ紙

『全米のほとんどの子供が、カメになってしまった…』

タイム誌

『スーパーマンでもバットマンでもない…彼らは、もう古い！いま、ホットでナウイ、″ミュータント・タートルズ″は自分の道をドンドン突き進んで行く！』

いやーこれは年末が楽しみですねー、私ぜったい観に行きますよ、へへへ。



タートルズ勢揃い。ミケランジェロが変な顔してはるー。

OH! YEAH!



Although t… decided not t… voices … the Turtles. Sorry, no Jack Nicholson as Michaelangelo.

these things and knock this off for $2 million.'"

The next step was to secure the rights. Gray flew to Eastman and Laird's Mirage Studios in Northampton, Massachusetts for a conference.

"We got on very well," according to Gray, "but they were concerned that we were going to make this a cheap and cheeky type picture."

After allaying Eastman and Laird's initial fears, Gray next put Herbeck to work writing the screenplay and went in search of a director. He was most taken with music video director Steve Barron, who had worked with Jim Henson on *The Storyteller*. But, Barron wanted his partner, Simon Fields, involved in the production. This led to another meeting where still another direction emerged.

"They were very enthusiastic about the project," Gray recalls. "They said … could bring a lot to the table, and …, 'Why don't we approach Jim …son?' And I said, 'Here we go. … is going to cost a fortune.' So, … went back to Henson's people at …ure Shop, and lo and behold, it …t turn out to be as expensive as I anticipated. That was really the … of the picture."

"Henson got very, very enthusiastic about it," Gray says. "Of course, he doesn't do anything …doesn't believe in because he …n't need it. We had to give …on at least six months to come …ith the characters from scratch. …ust said, 'Here is the comic book. … We don't want to see wires …ing out of these things. We want …ake this absolutely lifelike. We … to sell the Turtles as totally …nistic. They've got to be mobile. …e got to shoot them in a master … where they are seen with no …' They scratched their heads …aid, 'We don't think we can do it because with all the wiring, the heads alone are going to look as big as a TV set.' So, they … came up with…

The filmmakers are b… …osed-mouthed about the actual …ngs of the Turtle creatures, but … will-ing to talk in generalities … …re are six new technological adv… …n an-imatronics," he explains. "…ially, the Turtles are controlled … …emote computers, radio signals … …ervo-motors. And they are … …ze in stature."

A year after the project was green-lighted—after Gray went through sev-eral aborted deals with major studios until hooking up with New Line …ma's distribution arm … …n on the former De L… studio complex in Wilmingt… … Carolina in July 1989.

The Turtles themselves … played by unknown actor… …ose voices will be dubbed in du… post-production.

"All along, my concept … the Turtles are the stars," G… …ys. "Original… …ugher wante… …lay one of th… …s, and get Jo… …dy or Chevy Chase. And I said, 'I'm not having this. The meeting is over.' I want to sell *the Turtles*. I believe in the Turtle concept and I don't want to have peop… …y, wasn't Chevy good as D… … happened to be exactly i… … what Kevin and Peter w… … wanted to keep …eir c… …n… …vidual, and not …ve s… …ac… …king over their …rac… …ics."

"Th… …e ve… …ed," Gray says of … …mous … …s actors. "Many … …re mi… You … imagine … …apped … …bo… …unds … with … Th… … body weight, but they've held up pretty well. We've gone over backwards to ma… …ctors feel their role is im-

If Raphael survives his meeting with the Foot, he'll take the spotlight as the romantic lead entangled in a triangle with Casey Jones and April O'Neil.

10 COMICS SCENE #12

T.M.

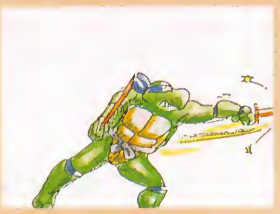
ティーンエイジ　ミュータント

最後っぺ

あ、ハイ、時間がなくなってまいりましたね、この続きはゲームか攻略記事か映画館で。それではみなさん、サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ…。

（淀河…古葉美一）

陽気で活発なニューヒーロー



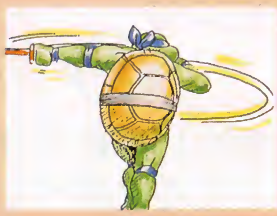
突き



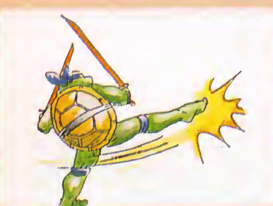
後ろ斬り



ヨコ斬り返し



ヨコ斬り



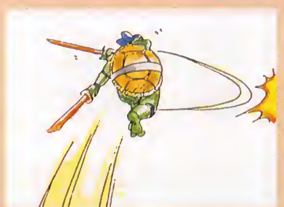
ケリ



飛びゲリ



柄殴り



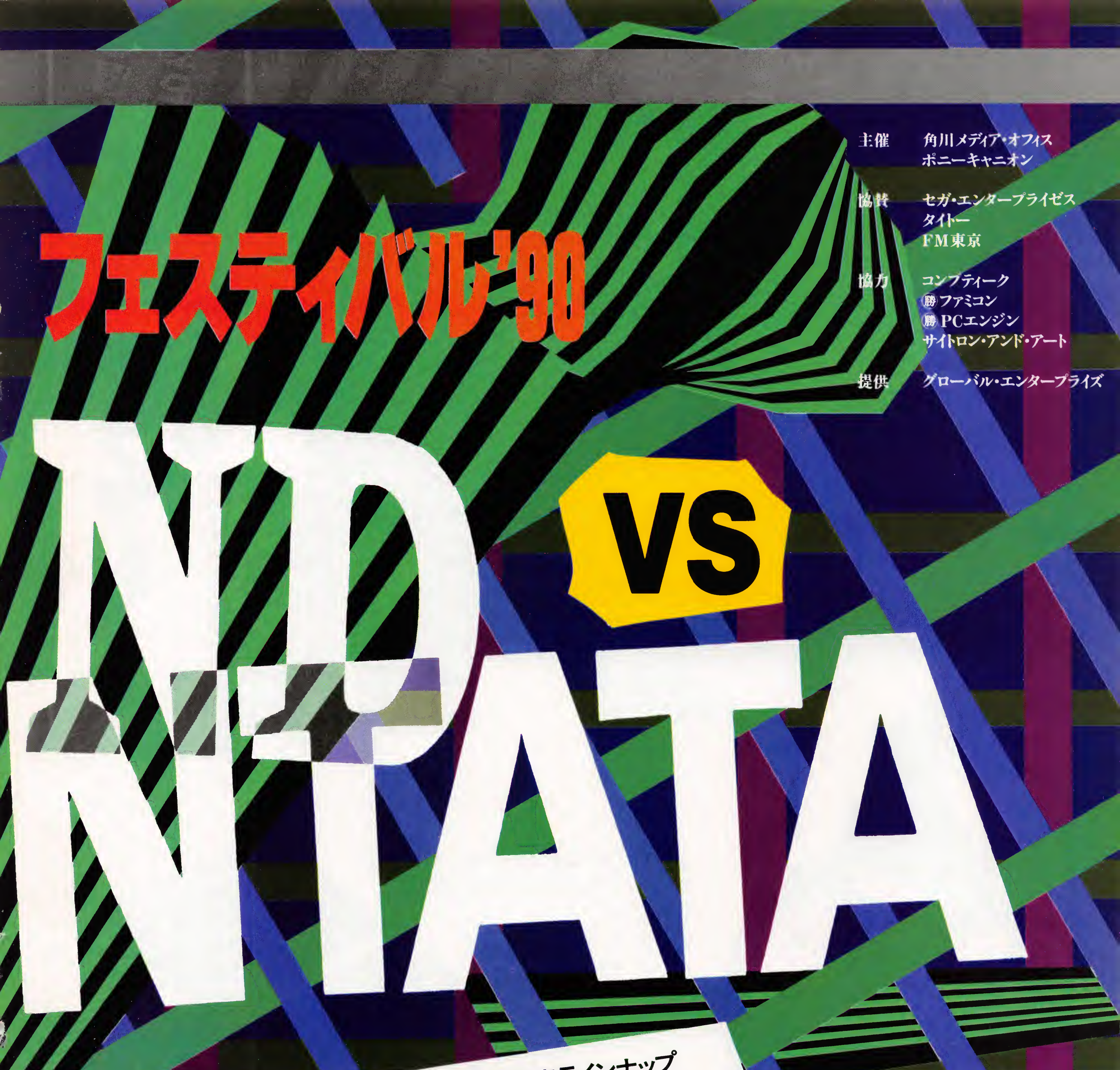
飛びヨコ斬り



投げ



The Future Is Now
SNK
メガも、ケタ違い。ドラマも、
コンマ1秒の熱いバトル。8耐で、GPで、チャンプを目指せ。
若き街道レーサーが、数々の好敵手との戦いを経て、国際A級ライセンスを手に。そして8時間耐久レースにいどむ――RPG要素満載の8耐編、世界のトップ・ライダーたちと戦うGP編で構成。通信対戦機能も搭載した本格バイク・レース・ゲーム!
通信対戦機能
3D立体サウンド機能
RIDING HERO
46 MEGA
奪われた8冊の魔導書の封印を求め、「エルタ」はひとり、敵のただ中へ。
マジシャンロード(最高位の魔術師)最後の末裔「エルタ」は、奪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物どもを再び魔導書へ封じるため、壮絶な死闘にいどむ。6態に変身し戦う「エルタ」に強大な敵、仕掛けられた罠が容赦なく襲いくる!
Magician Lord
46 MEGA
巨大なメガ数が壮大なドラマを生む。ゾクゾク登場する超ド級ソフト。
美しいコースで、静かだが熱い闘いが始まる。
トッププレイヤーズゴルフ
62 MEGA
生き別れた兄を捜して、麻雀放浪の旅へ。
麻雀狂列伝 西日本編
42 MEGA
要人救出の使命を受け、再び地獄へ還ってきた。
ナム-1975
46 MEGA
激突する攻防。メジャーリーグの覇権を目指せ。
ベースボールスターズ プロフェッショナル
50 MEGA
凄いゲームを、連れて帰ろう。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
最先端のゲームセンター・マシンと、まったく同じゲームが、あなたの部屋で楽しめる。
当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS(マルチビデオシステム)」と同一のゲームが、家庭でも楽しめる新時代のエンターテインメント・ギア。それが「ネオ・ジオ」。最大330メガものデータ・メモリーや、人の歌声をもリアルに再現するサウンド機能など、数々のスーパー・スペックを満載。ここから生まれるゲーム・ワールドは、まさに超ド級の迫力。そしてプレイヤーを熱いドラマへと導く。
劇的体験
MAX330MEGA
SNK
MEMORY CARD
ゲームの進行状況が記録でき、継続プレイが可能なメモリーカード。これにより家とゲームセンターのネットワーク化を実現。
ゲームセンターのつづきを、家で。
メモリーカードで進行状況を記録。
家のつづきを、ゲームセンターで。
実用新案出願中「NEO・GEO」、「MVS」は、SNKの登録商標です。© 1990 SNK CORP.
■ご購入は、全国の玩具店で。
■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。(ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中)
■お近くに取扱い店が見つからない場合は、
多数のご要望にお応えして、「NEO・GEO」ハード・ソフトの通信販売を開始しました。(商品送料は当社負担) 詳しくはSNK「NEO・GEO」なんでも相談室まで。
「NEO・GEO」なんでも相談室
☎06(338)8188
株式会社 エス・エヌ・ケイ ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ●東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F


フェスティバル'90
VS
主催 角川メディア・オフィス
ポニーキャニオン
協賛 セガ・エンタープライゼス
タイトー
FM東京
協力 コンプティーク
㊓ファミコン
㊓PCエンジン
サイトロン・アンド・アート
提供 グローバル・エンタープライズ

セガ・タイトーの2大ゲームミュージックバンドのライブ競演!!

コンプティーク
&
サイトロン
PRESENTS

ゲームミュージック

S.S.T.BA ZU

日時	:	8月25日(土)
開場	:	PM4:30
開演	:	PM5:00
会場	:	日本青年館
チケット発売日	:	7月1日(日)より
価格	:	全席指定¥2,000(消費税込)

チケットのお問い合わせは…
グローバル・エンタープライズ 03-496-1341

プレイガイド(7月1日より発売開始)
チケットぴあ 発売)
03-5237-9999
チケットセゾン発売
03-5990-9999
丸井チケットガイド
03-363-9999

これはもう、コンピューターエイジのバイブルだ。

ゲームミュージックバンドの頂点S.S.T.第4弾。
スーパーバイザーに野呂一生を迎え格段にレベルアップした
アレンジバージョン5曲とセガ最新作4タイトルを収録。



HYPER DRIVE

ハイパードライブ

G.S.M. SEGA 4
S.S.T.
7.21 ON SALE

<ARRANGE VERSION>
AIR BATTLE(G-LOC)/WILDERNESS(GOLDEN AXE)/
SWORD OF VERMILION(VERMILION)/
新たなる旅へ(PHANTASY STAR Ⅱ)/
SPRINTER(SUPER HANG ON)
<ORIGINAL VERSION>
G-LOC/BONANZA BROS./LINE OF FIRE
ALIEN STORM

CD(2枚組):PCCB-00035 ¥3,200(税込)
カセット:PCTB-00010 ¥3,200(税込)

特典:解説書、楽譜
予約特典:オリジナルB2ポスター

ライブ情報先取り!!

FM東京が運営するパソコン通信、FM P-NETにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタート。もちろん「ゲームミュージックフェスティバル」の情報もいち早く網羅。全国130ケ所のアクセスポイントがあるっていうのが魅力だよね。

FM P-NET入会案内

入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作本部 サイトロンレーベル
「FM P-NET」係

S.S.T.BAND BUCK-UP TEAM結成!

S.S.T.BAND親衛隊「S.S.T.BAND BACK-UP TEAM」スタッフ募集!まずは下記宛まで62円切手をはった返信用封筒(あなたの住所、氏名を書いて)を同封の上、封筒でお申し込み下さい。折り返しこちらから連絡いたします。
〒144 大田区仲六郷4-32-9 前野アパート2F
長島方「S.S.T.BAND BACK-UP TEAM」係



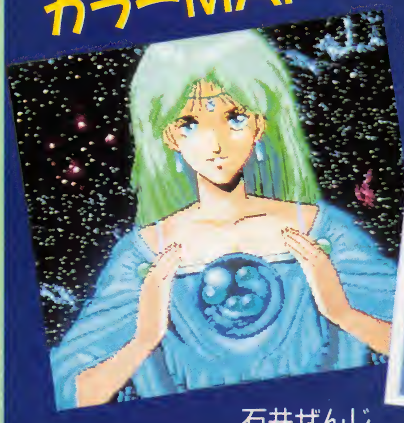
オモシロ役立ちMAP編

©TAITO CORP. 1990

キャメルトライ

奥が深いぞ！

カラーMAPでラインどりを極めよう





石井ぜんじ

キャメルトライは、とても奥深いゲームで、やればやりこむほど味の出るスルメゲームです。

いったんクリアしても、どれだけ速いタイムでクリアできるか競うことによって、面白さがグングン増していきます。このゲームを存分に楽しむには、各面の自己ベストラップを自分でメモしておいて、少しずつ自分なりにタイムを縮めていくのが一番でしょう。

点数稼ぎも独特の方法と面白さがあります。しかし、点稼ぎも結局どれだけ速く進めるかがカギになっていきます。まずはどれだけ速く面クリアできるか、実力を養いましょう。

この記事はカラーMAPを中心に攻略してみました。MAPを見ながら自分なりに攻略に役立ててください。

いまだにこのゲームの面白さに気づいていない人が、はっきり言って多い！ ゲームがゲーム性第一といつも言っているアナタ、キャメルトライを見逃す手はない！

24ページにはスペシャルコースの攻略がくわしく載っています。そちらのほうもヨロシク。

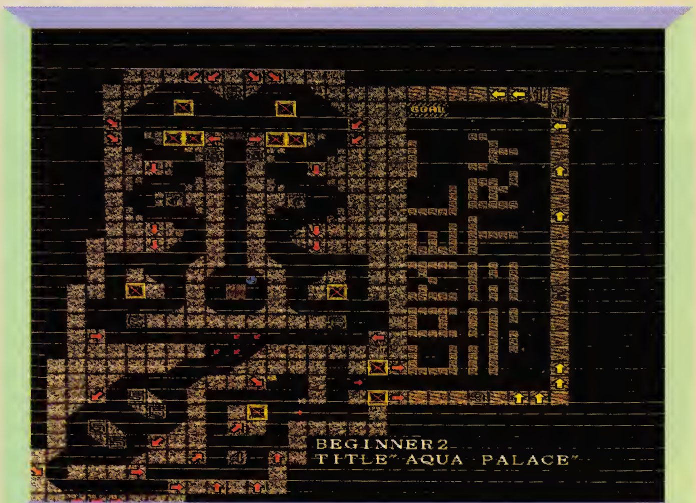
24ページにはスペシャルコースの攻略編があるぞ！



初めの曲がり角は左に進んだほうが早い。２番目の曲がり角は右に曲がるべし。トレーニングはボールのスピードがほかのコースより遅いのでクギ地帯は楽。



コースをしっかり覚えておかないと行き止まりにはまってしまう。アウトインアウトで直線的に進めるようにしよう。ラストは宇宙遊泳しないように。



黒玉を使うと前半が難しい。GOAL近くは"CAMEL－TRY"と書いてある。CAMELとTRYの間を通ると一直線に走ることができる。

新鮮ニューゲーム一番

▶▶▶ボールセレクトについて

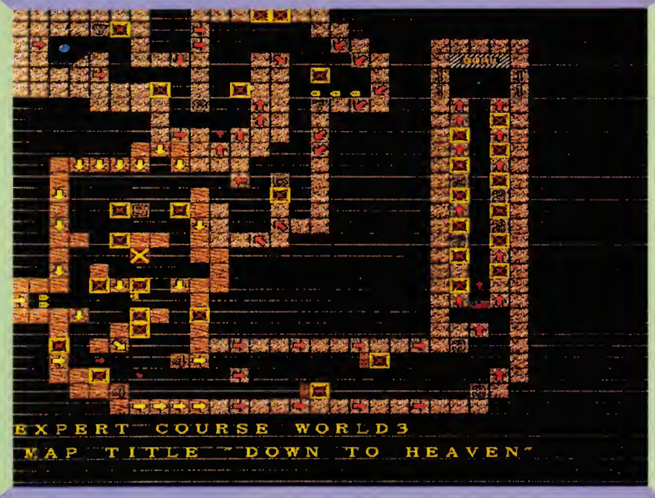
スタートするとコースセレクト画面になりますが、このとき1Pボタンを押したままボタンを押し、コースをセレクトします。すると画面が変わり、ボールを9つの中からセレクトすることができます。これが前号で載せたボールセレクトです。トレーニングはできないので注意すること。

9つのボールの中で、黒玉（ブラックスチール）だけが特別な性能を持っています。黒い玉は重いので、落下速度が速く（実は物理の法則に反している）その分はねかえりがとても大きくなっています。

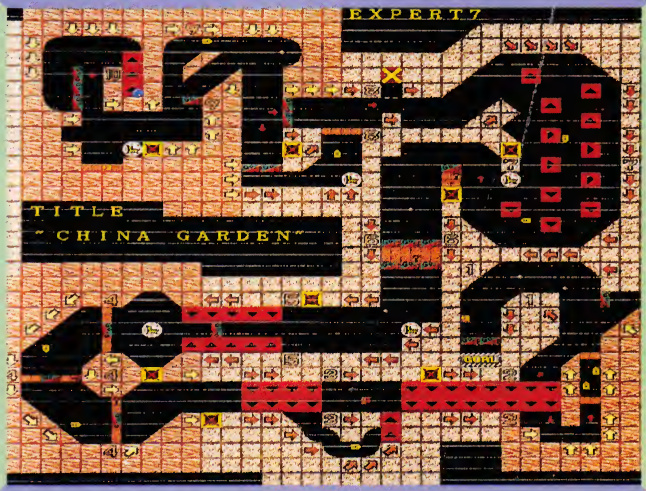
黒玉はボタンを押すととんでもなく速く、スリル満点です。初めのうちは速すぎて扱いが難しいと思いますが、ぜひ使ってみてください。

さて、これら9つのボールをセレクトするとこれらがゴロゴロ転がります。そして、全面クリアすると、エンディングに登場するようになっています。

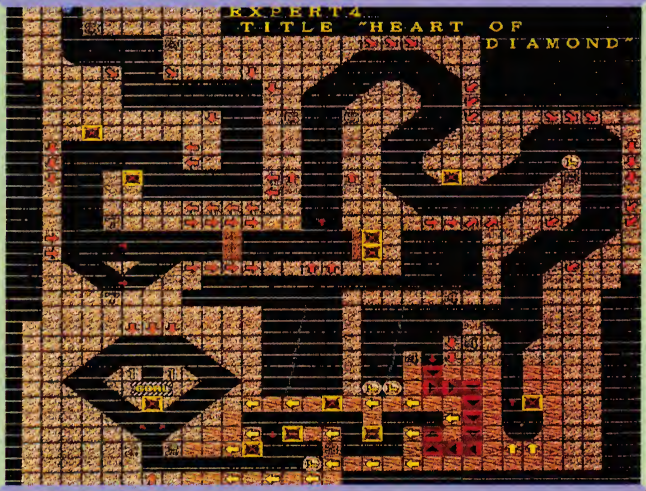
つまり、ちゃっくんでビギナーをクリアすると、ちゃっくんがリボンをつけた後ろ姿で出てきます。雑君保プだと史上初の目玉キャラの後ろ姿が見られるのです!!



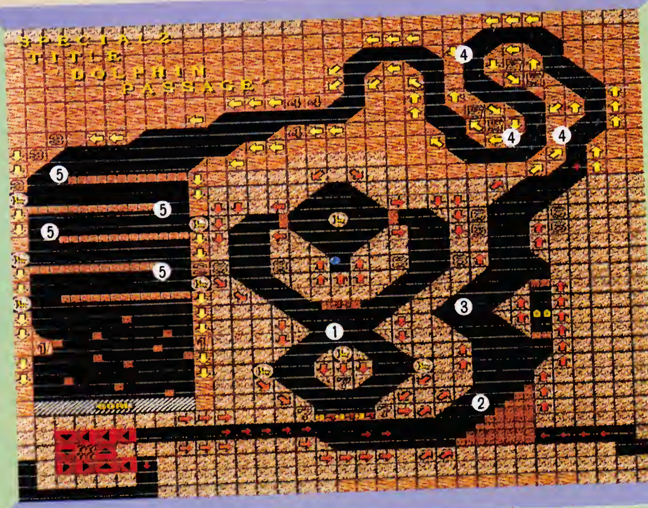
スタート直後はいやらしいトラップが続く。特に1000点フラッグの周辺は最短ルートを通り、マイナス2秒に触れないこと。ラストは壁を転がしたほうが早い。



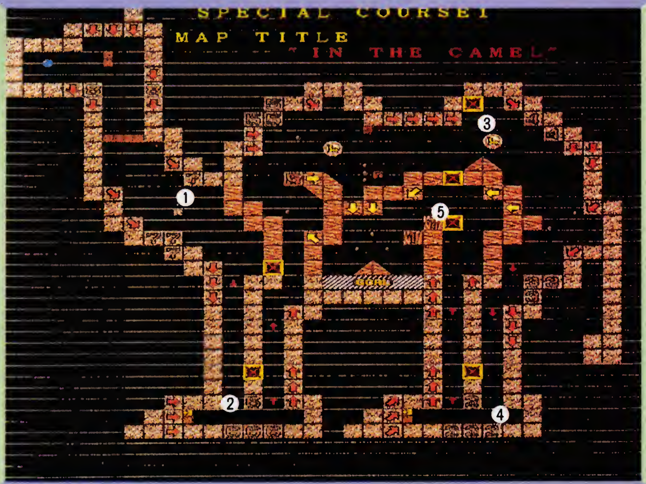
レンガとSTOP＆GOが重なっている所がポイント。無理して多くのタイムロスをしないように。最後のハイパースペースは向きに逆らって進むと速い。



2列のレンガが1回で割れると速い。ハイパーゾーンの直前のトラップを覚えて、タイムロスなく進めるようにしよう。GOALは内側の壁を転がして入る。



①右から出たら左へ、左から出たら右へ。②点を稼ぐときはここで1000×5をたくさんとる。③こちら側を壁にぶつからないように通る。④内側を通る（アウトインアウト）。⑤アウトインアウト。



①真ん中の石の上（右）を通る。②アウトインアウト（左の壁を転がす）で早く曲がれる。③バンパーの上（右）を通る。④②と同じようにアウトインアウト。⑤道なりに内側を通りゴールイン。

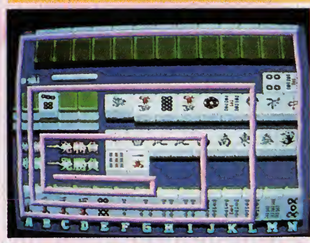
日本の夏、麻雀の夏

これが限界!! 大放出!!



これが、謎の占い師の素顔だ。


これより下の画面はゲームセンターで。


1発立直棒を使用中。とってもハデ。


担当が私だからこそ、ここまで見られる。


もう一丁、出血大サービス!!


片目をパチッ。これ以上見せられないのが残念。



ユニークな占い師。1発勝負だ。



は、鼻血が……。


う〜ん絶句！



ここまで来て、息抜きかアもちろん1発勝負。




これが最後のタロット占いの画面。



四暗刻での大勝利！私はやっぱり強かった。


これが1人目、あやちゃんギャル。もっと過激になる。

『麻雀大予言』は、アイドルや女優のそっくりさんと対決。計7人と麻雀で勝負し、全員に勝つとプレイヤーの運命をタロットカードで占ってくれるのだ。

勝負の前にパワーアップだ！

ルールは従来通りの麻雀で、ギャルの持ち点をなくすか、3回勝つことができれば、次の勝負に進めるぞ。プレイヤーの持ち点がなくなるともちろん負けだ。

ギャルと勝負する前に、4つのカードが並んだ画面が出る。そのカードを1枚引くと、パワーアップが1つもらえる。パワーアップの内容は、リーチをかけると1発でツモれるリーチ棒や、牌交換、ラストチャンス、相手の牌が透視できるアイテムがあり、空くじはなしである。

あのシーンがストップモーションだ！

ギャルについては、テレビなどでよく見かけるような女の子ばかり。音楽も、そのギャルにちなんだものが流れる。勝ち進むと途中で、一風かわったギャルが出現する。彼女らは占い師で、このときだけは1発勝負となる。占い師なので裸の場面はないぞ。

ギャルに勝つと裸の画面がスクロールするが、Nボタンで見たい場面が1度だけ止められることも知っていてソンはないだろう。

最近は勝負に勝つとビデオが流れる麻雀ゲームがあり、人気があるらしい。だが、私はビデオが流れる麻雀は邪道だと言いきるぞ。[illegible]『麻雀大予言』のようなグラフィックが出る麻雀の[illegible]だ。今後もより趣向を凝らした新作に期待しよう。

タロット占いがよく当たるぞ！

「麻雀大予言」

©ビデオシステム

男の世界だ！ ストーリー重視

「麻雀狂列伝・西日本編」

©エス・エヌ・ケイ

今月も先月にひきつづき、私が麻雀特集を担当することになってしまった。

今回紹介するのは、『麻雀大予言』と『麻雀狂列伝』だ。『麻雀大予言』は、ビデオシステムの最新作。このシリーズ特有のアイドルのそっくりさんが登場。今回の売りは、全員に勝ったあとの「タロット占い」なのだ。

『麻雀狂列伝』は、SNKの『ネオ・ジオ』で売り出されている麻雀。ほかの麻雀と違い、ストーリーが売りになっている。西日本編となっているが、東日本編も出るのだろうか。

（はんたあ）





この娘が戦利品。最初のもりあがる場面だ。



こわいよー。実は八メられたんだよー。



このおばちゃんの名は響子。



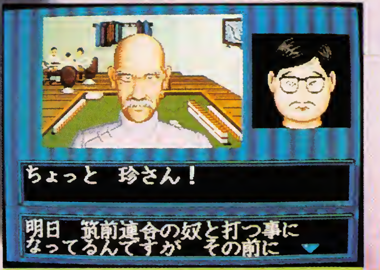
広島死闘編。この娘の兄と勝負だ。



博多まで来た。大勝負の前日。眠れない。



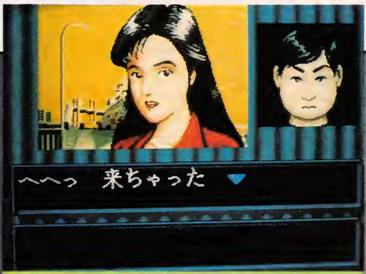
実の兄。最後の勝負。負ければゲームオーバー。



麻雀の達人の珍。こいつは中国人か？



博多の夜は、危険な雰囲気がムンムン。



勝負に勝って、ハッピーエンドか？



兄に勝ったが、なぜかむなしい。



エンディングの一部。うれしいねー。



そうだ。足を洗ってしまうのだ。



エンディングのスタッフロール。

SNKの『ネオ・ジオ』が発売され、それと同時に登場したゲーム3本のなかの1つが、この『麻雀狂列伝』だ。『麻雀狂列伝』今回は、西日本編ということで、舞台は1ステージが大阪、2ステージが神戸、3ステージが広島、4ステージが博多というふうに進む。

ストーリー

きらめくネオンが、濡れた路面の上でキラキラと躍っている。先ほどまで激しく降り続いていた雨も、今は彼の肩を優しく包みこむ。

肩を少しすぼめて歩くくせのある彼が、この街……大阪・北新地界隈では、ちょっと名の通ったプロの雀士である。

幼いときに両親を亡くし、唯一の肉親である、兄・龍一に育てられた彼は、やがてその兄とさえ離れ離れになってしまう。ちょうどそんな頃に彼は、この道で生きていくことを決心したのである。齢十八のとき。

それ以来、非情な勝負の世界で、ときには陽気に、ときには傷つきながら、兄・龍一との再会を信じ生き続けてきたのであった。

そんなある日、ふとしたことからその手掛かりが舞い込んできた……。

顔を作って、勝負開始

最初から説明しよう。

まず、『ネオ・ジオ』のスイッチをON。すると、音楽とともに、タイトルが出現。

スタートボタンを押すと、メニューが表れる。最初から始める場合はスタート。つづきの場合は、パスワード入力か、メモリーカードからのロードを選択する。

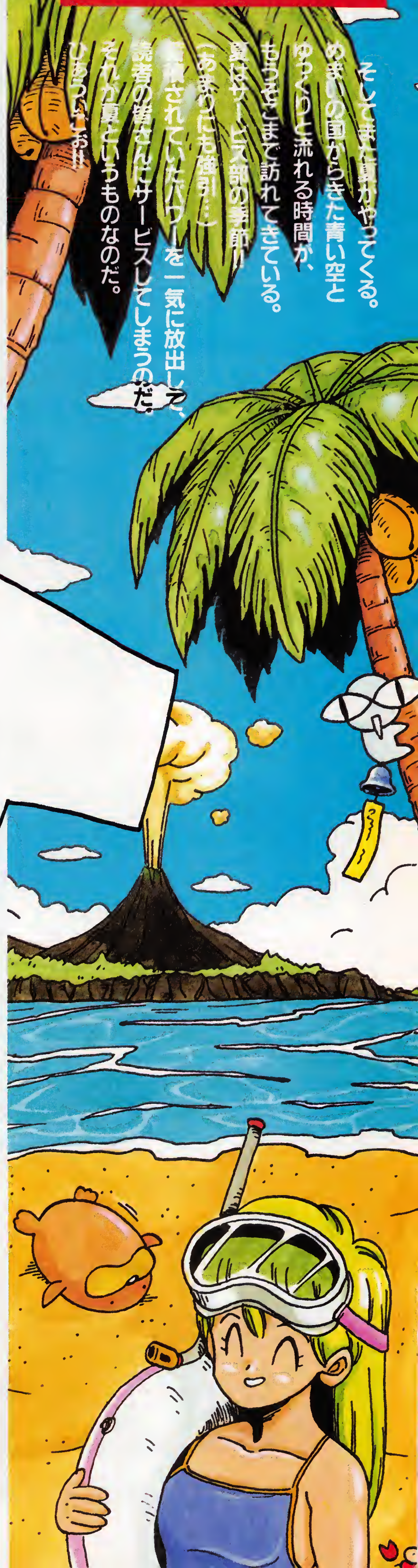
最初からゲームをスタートさせると、名前を入力し、そのあとに、主人公の顔をモンタージュで作成できるぞ。名前と顔の作成が終了したらゲームスタート。

麻雀で勝負する前に、ルールをプレイヤーが設定できる。自分がプレイしやすいようにしてから勝負だ。

勝負がはじまると、ポイント牌が表示される。そのポイント牌が、あがったときや流局になったときに含まれていると、ポイントが加算される。いろいろな技が使えるぞ。10ポイントたまれば、禁断の技なんかが使えたりするのだ。

ゲーメスト読者サービス部

そしてまた夏がやってくる。
めまいの国からきた青い空と
ゆっくりと流れる時間が、
もうそこまで訪れてきている。
夏はサービス部の季節!!
(あまりにも強引…)
蓄積されていたパワーを一気に放出して、
読者の皆さんにサービスしてしまうのだ。
それが夏というものなのだ。
ひろってこお!!



やけた肌と汗がよく似合う

全国数万のサービス部愛読者の皆様お待たせしましたっ。今年の夏は、これだっ。

このたびはぐっとシェイプアップされたデザインで初登場のNEWオリジナルTシャツ、当サービス部ではこのシャツを着て真夏の太陽に高笑いしてくれる猛(たけ)き若者を求めている。ゆーまでもないが、女の子も可、なのだ。

熱い！あまりに熱い！そんな日々にこのシャツを着れば気分はすっかりパラダイスだ。ちなみに今をのがしては、夏はあっとゆー間に過去になってしまうよ。と、親より親切なサービス部は語ります。予約受付中。（完成7月14日予定）

打たれ強いヤツが生き残る

かくて名実ともに「ゲーメストオリジナルTシャツ・トラディショナルタイプ」となった元祖オリジナルTシャツ。風雪を越え、人々に支持され続けてきたデザインは、シンプルでありながら不思議なここちよさを与えてくれる。選ぶのは、君だ。



■ゲーメスト
オリジナルTシャツ
白（W－3）、黒（W－4）
● 1着2000円
（送料サービス）



■ゲーメスト
NEWオリジナルTシャツ（W－5）
● 1着2000円
（送料サービス）

忘れたくないものがある

いつまでも今の自分ではいられない。そのときの、たしかな思いを形にしておくというのも、悪い考え方じゃないね。



■雑君保プテレカ（ZT－1）
● 1枚1000円（送料込み）

宮内庁御用達だ!?

（ゲーメストを買ってればの話だが）

一体、いつまでゲーメストを床にほうり出しとくんだ！と、君は言いたくなると思う。一度これを使ってみたらね。

■ゲーメストバインダー（B－1）



● 1冊800円

送料1冊360円、2～4冊730円、それ以上は880円となります。



（P－2）

■パロディウスだ!下じき
〈燃ゆる帝都編〉（P－1）
〈摩天楼の危機編〉（P－2）
●各250円送料1枚120円、
2枚以上250円。



（P－1）

パロディウスだ!
読者サービス部に進攻開始か



（P－3）



（P－4）

■パロディウスだ!テレカ
〈オールスターズ〉（P－3）
〈モアイ戦艦〉（P－4）
●各1000円（送料サービス）

遂に審判の日はきたれり！おごれる我々の意識をコンテイからゆさぶる、狂気の使者か、はたまた流れの芸人か!! アーケードゲーム界の理性に、マッコウから挑戦した今世紀末最凶の話題作、今まさにオリジナルアイテムとナラントス!! と、ゆーわけでなってしまったものは仕方がない、これはもう買わざるを得んといえましょーっ!!（ほめてるんです…）



ほんのお礼のキモチ

あ、これは売り物じゃあないんだ。まぎらわしいって？これというのは、例の別冊女の子本（ギャルズ♡アイランド）に掲載された人、300名ほどの方々にプレゼントされる、というキモチのテレカなのだ。このままでは、そのほかの数十万マイナス数百名の皆さんに申しわけないかなー、というのでおひろめさせてもらった次第なのだ。おしくもいただけなかった人々は、すまぬが切り抜くか、次のチャンスにがんばってください。

おおそう、サービス部では別冊の完売を記念して、歴代ベスト30で栄冠に輝いた女の子5人衆テレカを作ろうかと画策しておる最中（5人共ナムコとゆーのがすごい）。加えて第3回テレカイラストコンテストの発表など、今後も、おおこれこれ！というごっついニューアイテムを準備しております。次号をお楽しみに！

さらに、次の増刊号を企画しているので皆さんの奇抜なアイデアと知恵が必要なのだ。まずは差し込みハガキを見てね。

●送料についてのお知らせ

ゲーメストの読者サービス部を愛してくれる皆さん、いつもドーモでーす。ちょっと良いお知らせですよ。今までは注文の商品それぞれに送料がかかってたのですが、7月から送料を改訂します。

たくさーんの商品を注文してくれるときは、その商品の中から1番高い送料の分だけ送ってね。下の例を見て参考にしてね。よろしく!!

例
- ●テレホンカード…………サービス
- ●レターセット3セット……360円
- ●下敷き2枚…………………250円
- ●バインダー2冊……………730円

上記の一括注文の場合は730円です。

すていおるうえいず

手紙をかく。電話をかける。それは作業じゃないだろう？発売以来たくさんの支持をもらったアイテムだけど、実際にこのレターセットで手紙をもらうと「うれしいけどもったいない…」と思うのは気のせいだろうか？ましてやテレカを使っちゃおーなんて人は…やめよう。



■冨士弘のワルキューレ・下じき（F－3）ⓒ㈱ナムコ
●250円 送料1枚120円、2枚以上250円。



■冨士弘のワルキューレ・テレカ3枚セット（F－2）ⓒ㈱ナムコ
●3枚セット3500円（送料込み）



■冨士弘のワルキューレ・レターセット（F－1）ⓒ㈱ナムコ
●600円 送料2セットまで250円、3セット以上360円。

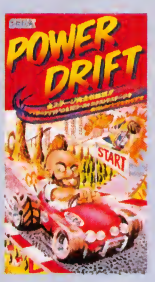
ゲームビデオ



■美少女ソフトオリジナルカタログ―(V-40)※
パソコンソフトの手の女の子シーンをドーンと紹介。これはきてる。この世界、奥が深い。カルチャーショックの1本である。
●30分／3800円



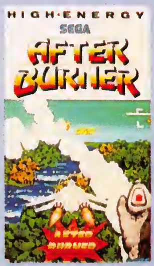
■テトリス(V-35)※
もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽をご家族でっ!! 収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある。
●30分／3296円(税込)



■パワードリフト(V-18)
最高のBGMと爽快感が身を焦がすパワフルレーシング!! ハンドルさばきもあざやかに、デッドヒートを家で体感してみないか。
●30分／3667円



■ギャラクシーフォース(V-13)
ビデオゲームがたどりついた映像美の究極がこれだ!! 芸術的なプレイ画面全収録に、CGによるバックストーリー解説つき。
●30分／3667円



■アフターバーナー(V-1)
体感ゲーム屈指の名作、アフターバーナーIIのスーパープレイを全収録。超音速の死闘が、今、君の部屋によみがえる。NG付き!!
●20分／3378円



■ダライアスII(V-38)※
4種類のエンディングやすべての敵巨大戦艦はもちろん、2P同時も収録。㋙大賞、グラフィック賞受賞の画像もバッチリだぜっ。
●45分／4944円



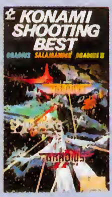
■源平討魔伝(V-15)
鎌倉までの完璧プレイに、スタッフ製作の実写版+カッコいープロモーションフィルムでおすすめせずにおれない1本なのだっ。
●30分／3667円



■カプコンゲームシンドローム(V-27)
大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。飛竜は音楽、プレイもパーフェクトでファン必見!! 見ずに死ねるか!
●90分／9476円



■グラディウスII～GOFERの野望(V-9)
88年度ゲーメスト大賞に輝くシューティングの名作を、オープニングからエンディングまであますところなく完全収録!!
●25分／3378円



■コナミシューティング・ベスト(V-10)
●60分／9476円



■ニンジャウォーリアーズ(V-11)
●20分／3378円



■ウイニングラン(V-32)
●30分／3296円



■スーパーモナコGP／ターボアウトラン(V-34)※
●60分／4944円



■オリジナルアニメビデオ はじめまして♥(V-37)※
●30分／5800円



■SETAスペシャル(V-31)※
●29分／3914円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・1(V-30)
もも組に殺人事件、麻雀学園にクリニック、さらに麻雀ゲームの歴史まで入ってもう盛りだくさんなのだ。見ごたえあるぞ!!
●30分／2884円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・2(V-33)※
これがっ! これがしょう子のプンリー一発ツモドラドラドラドラだっ! ほかにPIII、美女っ子学園テレフォン麻雀等を収録。
●30分／2884円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・3(V-36)※
第3弾は「掟」、鹿鳴館、個人授業とてんこ盛りのホームデータ特集なのだ。いけないお兄ちゃんは健在かのう。
●30分／2884円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・4(V-39)※
ついにオーラスのVOL・4はトリプルウォーズを先頭にニチブツはGメン89などを収録。絵柄のギャップがすごいのだ。
●30分／2884円



■SEGAバイクスペシャル(V-2)
●20分／3378円



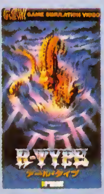
■SEGAスーパーゲーム6(V-3)
●60分／9476円



■沙羅曼陀(V-4)
●20分／3378円



■AJAX(V-5)
●20分／3378円



■R-TYPE(V-6)
●20分／3378円



■STREET FIGHTER(V-7)
●20分／3378円



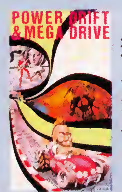
■魔界村(V-8)
●20分／3378円



■レインボーアイランド(V-12)
●20分／3378円



■SEGA体感SPECIAL(V-14)
●60分／9476円



■パワードリフト&メガドライブ(V-19)
●60分／7540円



■サンダークロス(V-20)
●30分／3667円



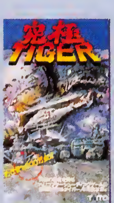
■悪魔城ドラキュラ(V-21)
●30分／3667円



■コナミ・ベストセレクション(V-22)
●90分／9476円



■大魔界村(V-26)
●30分／3667円



■究極タイガー(V-28)
●45分／3605円



■タイトースーパーシューティング(V-29)
●90分／9476円

レーザーディスク

■マージャンギャルズグラフィティNo.1(VOL・1、2を収録)(L-12)



●60分／4944円

■マージャンギャルズグラフィティNo.2(VOL・3、4)(L-13)



●60分／4944円

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5 − 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
料金	払込み	特殊　円
備考		
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　—　—　〕	
受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 − 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

嗚呼！　あこがれのゲーム業界



一番搾り！丸ごと徹底取材！

担当：サトーくん

断然トクする就職最新情報

さあて、夏だ。

夏といえば就職活動解禁だー、というわけで、攻略には絶対の自信をもつゲーメスト編集部がお贈りする大特集「ゲームメーカー採用計画全ガイド」だ。君の狙ったメーカーもこれを読んでばっちり攻略しよう。

就職などまだまだ先、と考えている君。甘い。世の中、人手不足なんぞといわれて引く手あまただけど、ゲームメーカーは別。人気会社なのだ。競争率の5倍、6倍は当たり前なのだ。だが、これを読めば、君はもう半分は、ゲームメーカーに入ったようなモンだ。さあ、選り取りみどりだぞぉー。



数々の名作を生み出したデータイースト研究所

これがゲームメーカーだ！

では、まず、ゲームメーカーという会社はどんな会社なのか、ちょっと説明しておこう。

敵を知ることが攻略の第一歩だ。

まず、ゲームメーカーはゲームを作るところである。これを開発部門（会社によって呼び方はちがう、以下同）という。一口に作るといっても、いろんな仕事に分けられている。ザッと挙げてみると、企画担当、プログラム担当、グラフィック担当、サウンド（VGM）担当。それから筐体の形をデザインすることや難しいハイテク部品を扱ってシステムをつくることなんかもある。そんないろんな仕事が集合してゲーム機が完成する。

さて、開発部門だけでは会社としてはちょっと苦しい。そこで。

ゲームメーカーはゲームを売るところである。これを販売部門という。売るといっても、あの筐体を買うプレイヤーはめったにいないので、ゲームセンターのオペレーターに買ってもらうのだ。

メーカーでも直営のゲーセンをもっている会社では、ゲーセンの店長をまかされたりするわけだ。これを営業部門という。

そのほかに管理部門というのがある。主に経理、人事、総務などだ。こういう仕事をやってくれる人がいないと会社というところはすぐつぶれちゃうのだ。

で、こういう開発、営業、販売、管理の上にいて、あーだ、こーだというのが社長をはじめとする経営にタッチしている人たちだ。この人たちにはだいたい「取締役」という肩書がついている。



これでもかっと東亜プラン本社

若者の会社だ！

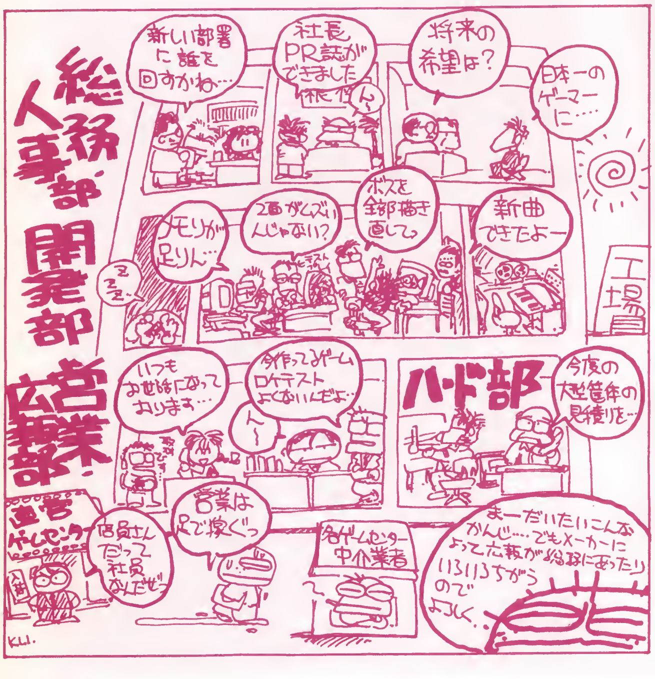
以上のようないろいろな部門の歯車がかみあって、会社ってのはうまくいくのだ。そうはいっても、そうそううまくかみあうわけもない。歯車じゃなくて人間がやってるんだから。

だから「あの会社は社長の言葉が絶対だ」とか「ゲームはいいけど、営業がだめだ」とかいわれることもあるわけだ。そういうことは、善くも悪くもその会社の特色となる。

ゲームメーカーに限っていえば、若い人が多いから、大きな会社であっても和気あいあいという感じだし、全体にさわやか。みんなのびのびやってます。ハイ。

さて、次のページから鈴木久司セガ常務取締役インタビュー、若手スタッフに聞くゲームメーカーの実態と入社へのアドバイス、ゲームメーカー採用計画全リスト、と怒濤の特集だぞ。

読者諸君、刮目して見よ。





セガ・エンタープライゼス 常務取締役 〃アソビ人〃を求む！ 鈴木久司氏に聞く



鈴木久司常務取締役

5月29日。ゲーメスト編集部のぜんじ、YOUA、ずるずる、の3人は、おぉ！セガ・エンタープライゼス本社に鈴木久司常務取締役を訪れたのである（敬称略）。

セガ版テトリス誕生秘話

ぜんじ（以下、**ぜ**）：鈴木常務のプロフィールを教えてください。

鈴木：セガに入ってかれこれ20ン年たちます。最初は設計をやってて製造部長にしごかれた。今から考えると、これがよかったんだなあ。それからセールスのことや経理のことも勉強した。それが視野を広げるのにすごく役立った。今は開発担当の常務取締役です。

ずるずる（以下、**ず**）：鈴木常からみたセガの最大の特長ってなんですか。

鈴木：やっぱり、技術指向が強いということでしょうか。

YOUA（以下、**Y**）：それは具体的にいうと……。

鈴木：そうですねえ。こんなことをやったらおもしろいんじゃないかとなったら、とことんつっ走っちゃうとか、シリーズで続けていけばもっと売れるんじゃないかというものがあっても、別のことをやりたくなったら、そっちへいっちゃうとか。まあ、チャレンジ精神に富んでいるんでしょう。

テトリスを手掛けたときもそうですね。最初にテトリスがアメリカから来たときみんなやりました。ニューゲームですから他社開発のゲームでも開発の人間はみんなやります。普通は2、3週間やって飽きるんです。

テトリスに限っては3週間たってもみんなやめないんですねえ。仕事になりませんから、テトリスをとりあげてしまった。ところが、3日たってみるとうちの開発でテトリスを作ってやってるんですね、それも4人用のやつを。そんなに面白いならそれいってみようってわけだったんです。



アミューズメントのトレンド

ぜ：私もテトリスのおもしろさはセガさんのゲーセン版テトリスによっても最もよく引き出されたと思いますが、今のお話をお聞きして非常に納得しました。

ところで、アミューズメント業界のトレンドをどう見ておられますか。

鈴木：これからどんどんいろんな方向に伸びていくのではないでしょうか。

1000坪くらいのでっかいア







鈴木常務と左から、ずる、ぜんじ、YOU.A

ミューズメントセンターをつくってみたいですね。そうなると従来のゲームセンターとはあり方が違ってくるでしょう。もっといろいろなものがはいってくる。

ですから、そこを訪れる人たちも家族づれあり、カップルありというようになるし、しなければいけない。

遊園地とゲームセンターの中間があっていいと思います。

また、ショッピングセンターを例にとると、今は買いものができるだけではだめで、ついでに遊べるようになっている。今後は遊ぶついでに買物もできるというようになればもっといい。

これからますますセガの蓄積された技術力がものをいう、そんなふうに考えているんですけどね。今現在でもいままでになかった業者から注文が来ています。

結局「遊び」というのはどこにでも入っていけるものなんですね。

今、ワン・ロケーションで一人の人が900円おとしていってくれるといわれています。一つのいいゲームがインカムがあがってもその900円という数字は変わりません。ですから、たくさんの人に来てもらえるような環境づくりに力をいれていきたいです。

Y：コンシューマ事業のほうはいかがですか。

鈴木：現在セガでは、コンシューマと業務用の人員は半々ですが、今後もマーケットのバランスをみながら調整していきます。

うちに来る人も業務用志望とコンシューマ志望とでは毛色がちがいます。まあ、それは当然ですね。業務用は3分100円という世界、コンシューマは一つのゲームが約6000円という世界です。

開発としては業務用だって10分くらいかかって野球なら監督が抗議するとか、ドライブゲームならタイヤ交換が入るとかやりたいんですけれど、回転率があがりませんからねえ。でもそういうゲームもあってしかるべきです。期待していてください。

セガの求める人材とは

Y：では、セガさんがいま求めている人材というとそれに関連してきますか。

鈴木：そうですね。いま、セガが最も必要としている人材はマーケティングプロデューサー的な仕事ができるひとですね。日本では今まで作る人と売る人がいればことが済んでいましたが、その間に立って全体を見渡せる人が必要になってきましたね。

また、遊びの世界も国際化は、ますます進むでしょう。国際感覚をしっかり養ってほしいです。

ぜ：難しそうですね。では、セガさんの開発に入るにはどんな勉強をしたら、いいのでしょうか。

鈴木：それは特にないですね。どちらかといえば目一杯遊んできて欲しい。遊びの中から何かをつかんで欲しいし、何より遊びの楽しさをよく知っておいてほしい。

難しいことは、会社に入ってから学んでいただきますので、安心してください。

Y：採用試験はどのように行われますか。

鈴木：開発にかぎっていえば面接のみです。筆記試験はありません。最初から私が面接します。自分で責任をもって面接し、育てていきたいという方針です。昨年は230人の人と面接し、70人採用しました。

来年は開発だけでも80名は採用したい考えですが、いい人がいれば100名でも採用するつもりです。

ず：どういう人を高く評価しますか。

鈴木：やる気、情熱のある人。あとは、おもしろい人ですね。

Y：おもしろい人といいますと具体的にはどのような感じになるんでしょうか。

鈴木：キャバレーの呼び込みのバイトをやってた人を採用しましたけど、押しが強くて、人をまとめる力があります。しかし無口な人がだめというわけではありません。そのへんはこちらも質問をいろいろ工夫しています。

ぜ：マニアにはどういう評価をしますか。

鈴木：我々は作る方の立場であるということをわかってくれる人ですね。たとえば、シューティングが好きで俺はシューティングしかつくらないという人も全体の中では必要ですが、そういう人ばかりでは困ります。バランスの問題ですね。

会社全体として常にいろんなことをやっていたいと思います。

マーケットの人間には甘いといわれるかもしれませんが、できるだけ幅を広げて各分野で新しいものを作っていきたい。それをやれば絶対当たるというものでも最後にははずれるのですから。

ず：開発者には適正年齢ってあるんですか。

鈴木：うーん、どうでしょうか。ただ、好きなことをやってる人はいつまでも若いですね。

それに長年やってるとその方面の感覚は鋭くなってくるでしょう。

ソフトはまだまだ歴史が浅いのでどうなるかわかりませんが、その道を推し進めていけば、自ずと開けてくるのではないでしょうか。

Y：配属はどのようにして決められますか。

鈴木：採用前の面接時になにをやりたいのか聞きます。電子工学をやっていてもソフトがやりたいといえばやらせます。しかし、本配属になるまえの研修でいろいろなことをやってもらい徹底的に考えてもらいます。ソフトの研修は全員やらせます。これはゲームをつくらせて発表させるというものでみんな結構いろんなものをつくってきます。採用後の面接も何回もやります。部長を全部並べて、自分の入りたい部の部長に話しを聞きにいくということもやります。

やりたいことをやらせる。そして、その人の一番よいところ常に引き出せるようにしてあげたいですね。

ぜ：どうも有難うございました。



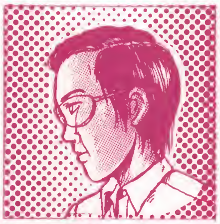
雑学の王となれ

ゲームメーカーの実態と入社へのアドバイス

さて、鈴木常務の次にご登場願うのは、メーカー各社の若手ホープだ。毎日、現場の第一線で活躍している人たちの話だからきっと参考になるぞ。ではいってみようかぁー。

文中の①～⑦
①氏名 ②血液型 ③所属会社・部署 ④出身地 ⑤勤続年数 ⑥平均就業時間 ⑦だいたいの年収

とにかく入っちゃえ



①サイちゃん(男性) ②O型 ③ナムコ コンシューマー事業部(開発) ④東京 ⑤3年 ⑥7～8時間 ⑦――

昔からゲームが好きで、ナムコにあこがれてました。それとロボットをつくりたかったんです。

仕事は全部楽しいですが、みんなで自由にワイワイやれる企画会議が特に好き。ただ一つ、夏の徹夜で夜11時をすぎると冷房がとまる。これは何とかしてほしい。

将来は宇宙に行って宇宙遊泳をするのが夢ですが、当面は車を買って(スカイラインを希望)、ドライブにいくのが目標。

ゲーム業界に入るには、何でもそうだろうけど、ここだと思い込んでがんばるしかない。開発希望なら、とにかく入ってしまうこと。企画だけとか、執着するのは損。

ナムコは自由で、のびのびさせてくれるアットホームな雰囲気のある会社です。がんばってください。

苦しいことだって楽しい



①前川 久 ②O型 ③カプコン企画制作部 ④東京 ⑥8.5時間 ⑦400万円

友人の推薦で、今の会社に入りました。

この仕事では、柔軟な思考と物事の本質を見抜く目が重要です。また偏った思考ではダメです。

もっとおもしろく、もっとおもしろくと自分を追い込んでいって、やっとできたゲームをお客さんに楽しんでもらうというのはホントにヨロコビです。苦しいこともあとで想い出してみれば楽しいことだったような気になります。

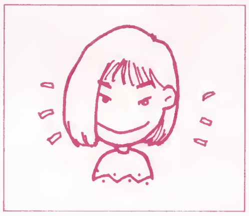
休日は、いろいろなことをして遊んでいます。ゲームもよくやります。

今もし、時間があったら、世界中をさまよい歩きたいなあ。自由奔放に生きるというのが夢ですね。

ところで、現在スゴイ企画を進行中です。お楽しみに。

当社のCPシステムは永遠に不滅です。

スポーツやりたーい



①カエルのポチ(女性) ②AB型 ③エス・エヌ・ケイ企画開発部 ④大阪 ⑤3年 ⑥9時間 ⑦360万円

平凡な事務員以外の仕事がしたかったので、今の仕事を選びました。

けっこう忙しくて大変ですが、1本ゲームができると定時で帰れる日が続くのでうれしいです。もう少し自由時間があるともっとうれしいんですが…。

休日は、家事・昼寝・夜遊びのパターンです。

体を動かす機会が少ないので、マラソン以外のスポーツをやりたーい。

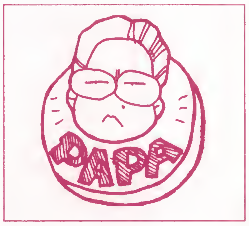
将来は、中型バイクの免許をとってツーリング。シルクロードひた走り(でけへん)。

ゲーム業界をめざしている人、ゲーム以外のものにもたくさん興味を持ってる方が絶対いいと思う。

エス・エヌ・ケイは今、NEO-GEOを中心に社員一同がんばっています。

どうぞよろしく。

納期間際の変更は地獄



①クマのプーさん(男性) ②B型 ③エス・エヌ・ケイ企画開発部 ④―― ⑤4年 ⑥9.5時間 ⑦650万円

マニアではありませんでしたが、趣味の延長で入社したという感じです。

作ったゲームのインカムがよかった時は最高にウレシイです。納期間際、完成寸前に変更は最高に苦しいです。

今、一番燃えているのはNEO-GEOをもっと世間に広めるということです。

将来は一般の人からマニアまで全部まとめて喜ばれるゲームをつくりたいです。

これからゲームをつくってみたいという人にもいいたい。まず、マニアから一般の人全てのプレイヤーの求めることを考え、そのうえでゲーム作りを考えてほしい。

エス・エヌ・ケイでは純粋にゲームの好きな人、自分の視野に縛られない人を大歓迎しています。

わからなくても何とかなる



①K・J ②O型 ③セガ・エンタープライゼス研究開発部(ハード担当) ④大分 ⑤2年 ⑥9時間 ⑦300万円くらい

今年の4月で丸一年となりました。何もわからず白紙に近いような状態で入社し、無我夢中でやってきました。

セガに入社したのはゲームが好きだったこと、電機メーカーにいきたかったこと、何かかわったことをやりたいという僕の条件にぴったりだったからです。

ボードをつくっていますが、難しい、というのが正直な感想で、わからないことだらけです。

でも、たいへんだけど、入ってしまえば、何とかなるものだし、知識だってどんどん増えます。ですから深刻になる必要はありません。それに回路設計がうまくいった時のうれしさはなかなか得がたいものです。

セガにはすごく自由な雰囲気があると思います。そこから人を楽しませるゲームが生まれてくるんだと思います。

いろんなことにチャレンジしよう



①W・A ②A型 ③コナミ 開発三部 ④兵庫 ⑤4年 ⑥10時間

ゲームとコンピュータが好きで、コナミに入りました。

入社して、ずっとファミコン・ソフトの開発を主にやってきました。そろそろアーケードの方もやってみたいなぁと思っています。

また、海外でも仕事をしてみたいんです。アメリカのコナミインクにいつか行きたいと思っています。

ゲームづくりで一番うれしいのは、やっぱりみんなに楽しんでもらえること。だから、自分のイメージ通りできないと悩みます。不満足なものは出したくないですからね。

ゲームづくりに必要なのは、幅広い知識だからゲーム以外にもいろんなことにチャレンジしようー

コナミはスタッフが全員若いですから人間関係はとてもスムースです。僕もまだ25才ですが、チームリーダーなんです。みなさんもがんばってください。

ゲーセンのおやじにスカウトされたぞ



①大神宏章 ②O型 ③アイレム 販売部販売第一課 ④大阪 ⑤1年 ⑥8時間 ⑦――

僕がゲーセンのおやじにスカウトされて、アイレムに入社した大神です。

販売の仕事ですから、いろんなところに行きます。訪門先の女の子に会えると楽しい。夏の営業で日焼けしすぎると苦しいぞー。

休日は優雅にドライブ、読書。今年は彼女をつくってドライブにいきたい。

そのうち、がっぽりもうけて将来は、財テクで楽勝の生活を送りたいぞー。

ゲーム業界を目指している人に一言。おたくにならずに、何かと自主管理のできる人になってください。

みなさん、アイレムの新製品をかわいがってください(いじめないでね)。

遊びの空間をつくる



①米澤 弘樹 ②O型 ③ナムコ 東京東事務所 ④大阪 ⑤3年 ⑥9時間 ⑦300万円

今、ジャスコ葛西店内にあるナムコランドの店長をしています。今までに千葉三越とスガモのナムコランドで店長を経験しました。

学生時代は演劇をやってて、役者も裏方も両方ともやるのが好きでした。空間をうまく活かすというのが好きなんだと思います。店を任されるとメンテナンスや書籍の処理など日常業務だけでもけっこう大変です。

千葉三越の屋上で開催したいろいろなショーは作業的には大変でしたが、すごくいい経験になっています。

ナムコの大道芸人になってっていろいろやってみたいと思います。

いろんなものに興味を持って、多面的なものの見方を養って、今までにないような遊びの空間をつくってみたいと思います。

若手スタッフに聞く 感性を磨き、



文中の①～⑦
①氏名 ②血液型 ③所属会社・部署
④出身地 ⑤勤続年数
⑥平均就業時間 ⑦だいたいの年収

行動とハッタリだ！



①本田 善明 ②A型
③データイースト第1開発部 ゲームデザイン課(企画担当)
④千葉 ⑤4年目 ⑥9時間
⑦350万円くらい

入社の動機は、ゲームが好き、ものを作るのが好き、学校はCG専攻となればゲームメーカーですよね。

就職活動は、学校の求人にはたよらずに、自分でFCのパッケージの電話番号を頼りに、ゲームメーカーにかたっぱしから連絡をとりました。それでいろいろ試験を受けて、現在にいたったわけです。

面接のときは、もう大胆に自分の能力をアピールしましたね。明るく元気よく「絵も描けます！プログラムもできます！」てな感じで。

いまの仕事は、アーケードゲームの企画です。初めて1本の作品を企画担当したのは、入社後半年ぐらいのときです。企画者はそのゲームを作るチームリーダーですから、チーム内の年上のスタッフの人たちにも仕事の指示をするわけですよ。年下の自分としてはその辺の人間関係のことが、いまも当時もたいへんですね。

休日は映画を観たり、ドライブをしたり。映画はバックトゥーザフューチャーやロジャーラビットのロバート・ゼメキス監督の作品が好きです。

データイーストは、若い感性と感覚を大切にする会社で、やってみたいことが実力次第でできます。なにごとも1つにとらわれずに、発想を大切にトライしてください。

苦情電話はこわいぞ～



①寿一・チャーリー・小林
②B型 ③日本物産 企画デザイン部 ④大阪
⑤3年 ⑥14時間 ⑦――

ビデオ・ゲームが好きでこの会社に入りました。それ以外ないって感じで。

仕事はいくらあってもヘーキで、休日も仕事をしています。

ただ、苦情電話がきた時は、生きた心地がしないぞ～っ！

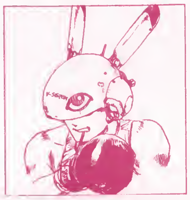
1日中、何も考えずにボ～ッとしてみたいよ～。

将来は自転車屋さんになりたいよ～。

ゲーム業界を目指している人。自分の能力と相談して、積極的にガンバロウ！意外と窓口は広いヨ。

日本物産は麻雀のトップ・メーカーです。家庭用にも力を入れています。ヨロシクー！

ゲーメストの読者でした



①野田 昭仁 ②B型
③ビデオシステム 企画部
④神戸 ⑤1.7年 ⑥8.5時間
⑦350万円

ゲーメストを読んでて、前からビデオシステムに入りたいと思ってたんです。

自分の頭の中で想像していたことが、ゲームで実現するとうれしいです。その前にデータをいろいろ作成しなきゃいけないんですけど、これは最悪。

今やりたいことはゴルフ。将来の夢は映画をつくること。

ゲームづくりを目指す人は、とにかく感性を磨くことと、一つでも多くの知識を身につけることをお勧めします。

ビデオシステムは、自由な開発環境と気楽な人間関係の中で仕事ができるとてもいい会社です。

理論より感性



①岩渕 孝悦 ②O型
③東亜プラン 開発部 デザイン
④神奈川 ⑤4年 ⑥8.5時間
⑦500万円

グラフィック関係の仕事に就きたかったんです。

スタッフは明るく楽しい人たちばかりなので、仕事も楽しくやっています。最近、コンシューマーの方に移りまして、業務用から移植したりしてるんですが、コンピュータの容量が違うので、いろいろ大変です。

趣味は、昔はサーフィンをやってたんですけど、今はちょっと…。時間ができたら日本全国一人旅でもしてみたいんですが。

もう少したって、自分が上に立つようになったら、若い人たちがどんどん力を出せるようにしてあげたいと思います。

何をやるにも「やる気」が大切。この業界は若い人でもやる気と実力さえあれば仕事はどんどんまかされます。それと理論より感性。

では、みなさんがんばってください。

新米だってガンガン意見をいっちゃうぞ



①H・K ②B型
③セガ・エンタープライゼス 研究開発部(ソフト担当)
④宮崎 ⑤2年 ⑥9時間
⑦300万円くらい

セガに入って1年と3カ月たちました。プログラミングを担当しています。

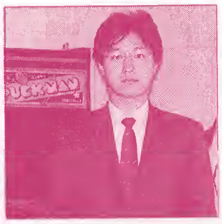
自分たちがつくったゲームでプレイヤーがエキサイトしてくれれば、最高です。でも、そのゲームは、僕たちの生みの苦しみの結晶なんです。特に納期前の苦しみは半端じゃありません。

プログラミングというとソフトの知識が重視されると思われがちですが、ゲームづくりは何といっても創造性です。

職場も全員がいいたいことをいい合える雰囲気があります。僕も新米ながら、いいゲームをつくるためにはチーム・リーダーにだってガンガン意見をいいます。お互いけっこう頭にくることもありますが、それでもいいんです。

将来は、責任ある立場に立って、いいゲームをバンバンつくっていきたいと思います。

誰もが楽しめるゲームをつくりたい



①本間 一樹 ②A型
③ナムコ 販売部販売課
④東京 ⑤3年 ⑥8時間
⑦350万円

2年間、ゲームの販売でゲームセンターを回りました。

自社の製品等を売るというのが主な仕事です。そのほか、置いてもらったゲームのインカムが上がるような工夫を考えたり、アフターサービスなど、種々の仕事があります。

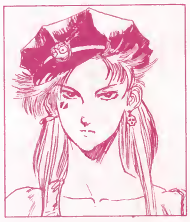
今年から外回りの方は一休みして、企画関係の仕事をしています。2年間の経験をいかして、どんなものがこれから売れるのかを様々な角度から考えていく仕事です。

僕は人を楽しませることが好きで、ゲームも人を楽しませるものの一つです。「自分が遊びたい」ゲームではなく「誰もが楽しめて自分も遊びたくなる」ゲームづくりを目指したいと思います。

ナムコはやりたいと思った仕事は自分で切り開いていけるチャンスはできる環境を与えてくれる会社です。常にあるということです。

今、レーシングカートにこっています。ヨーロッパまでF1を見にいくのが夢です。

アイデアさえでれば…



①小森恵美 ②AB型
③カプコン 企画制作部
④大阪 ⑤4年 ⑥8.5時間
⑦390万円

専門学校に来ていた求人票を見て応募しました。

仕事の上で楽しいことは、自分が手がけたゲームが世の中に出ていくということですね。苦しいことは、キャラクターのアイデアがなかなか浮かばなかったり、思うようにつくれなかったりした時です。

将来は郊外の一戸建てに住んで、大きな犬と一緒に暮らすのが夢です。

ゲーム業界を目指すという人は、とりあえず、何にでも興味を持って雑学の大家になっておくといいと思います。

カプコンは、人員も大量に増え、その分多種多様なゲームを手がけられるようになりました。

CPシステムも順調ですし、これからのカプコンにますます期待してください。

楽しみはファンレター



①NABE ②A型
③アイレム 開発部企画開発課(デザイン) ④大阪
⑤3年 ⑥8時間 ⑦――

毎日ゲームをして、給料がもらえる――こう考えてアイレムを選びました。

でも、仕事はやっぱり苦しー。楽しみはファンレターだけです!?（待ってます！）

それと阪神タイガース。休日は必ずタイガースの応援。タイガースの試合なら130試合全部観にいきたい。

将来はゲーム界の黒澤明と呼ばれ、優雅な印税生活をエンジョイする（死語）予定。

では、ゲーム業界を目指している人にマジにいいます。

いい映画や本や音楽に接していっぱい感動してください。

素敵な環境と、素敵なスタッフに囲まれて仕事をしたい人、アイレムにおいで!!

昨年度の中途採用実績(人)	入社試験の内容	資本金(円)	主な事業内容	1日の平均就業時間(時間)	主な福利厚生施設／制度	社員数(人)			社員の平均年齢(才)			総売上の内アーケード部門のシェア(%)	人物選びのポイント	備考	寸評 ゲーメスト編集長 石井せんじ
全						全	男	女	全	男	女				
15	(学科)一般常識、適性テスト (面接)3回	11億6,450万	開発、営業、など	8.5	(施設)賢島と箱根強羅に保養所(制度) 社員持株、財形貯蓄	359	254	105	27	29	24	—	人物・能力にて選考	学歴より適性で採用	グラフィックのレベルが高い。
5	(学科)— (面接)2回	5,000万	ファミリー・コンピュータ、MSX等のゲームソフトの開発	9	—	70	60	10	27	28	24	50	仕事に対する積極性		麻雀ゲームでおなじみ。老舗でもある。
16	(学科)常識、専門適性 (面接)2回	9,800万	ソフトウェアの設計、ハードウェアの設計、プログラマー、デザイナー、サービス、営業、事務	7時間50分	海外研修	310	255	55	29	30	24	—	チャレンジ精神旺盛で感性豊かな人		じっくり時間をかけてゲームを作る会社。
6	(学科)未定 (面接)1回	5,000万	ゲーム機、ゲームソフト開発販売	8	諸保険、手当、 厚生年金	80	70	10	—	—	—	40	明るさ、素直さ、正直さ		異色作が多い。
132	(学科)適性検査、作文、専門試験 (面接)2～3回	55億5,000万	ゲームマシン、パソコンソフト、電子応用機器の開発、製造、販売、娯楽施設の企画、、運営等	9(昼休み時間を除く全社平均)	(施設)軽井沢保養所、リゾートクラブ、スポーツクラブの法人利用(制度)企業年金制度、住宅融資等	1142	941	201	31.6	32.2	29.0	68.4	センスとそのセンスを表現する能力の有無と社会常識		AM業界の多方面で活躍している。
93	(学科)適性検査、作品評価(デザイン・サウンド) (面接)2～3回	80億9,550万	コンピュータソフト開発、LSIデザイン他	8	(施設)寮・社宅・リゾート施設;本社内;トレーニングジムサウナ付バスルーム他(制度)厚生年金基金、退職年金制度、社員持株制度、自己啓発援助制度他	582	448	134	27.4	27.9	24.4	11.3	感性豊かで創造力のある人		ソフトメーカーとして面白さを追求している。
3	(学科)— (面接)4回	800万	ゲームソフトの開発	8.5	各種保険、財形貯蓄など	17	13	4	23	25	21	45	人柄のよさ		数は多くはないがゲームの質は高い。
5	(学科)— (面接)2回	3,000万	TVゲーム用ソフト(業務用、家庭用)ソフトの開発、製造、販売	9	(施設)直営保養所(伊豆・伊東、河口湖)(制度)海外を含む大型社員旅行、各種スポーツ部	80	65	15	27	27	23	30	豊かな感性と仕事に対する情熱		若くユニークな気風がある。
数名	(学科)コンピュータハード・ソフト専門科目、一般常識、適性試験 (面接)数回	1億	①ゲーム関係、アーケード、家庭用ゲーム開発②ASIC(特定用途IC)③専用マイコンシステム機器④情報通信機器⑤ニューコンセプトパソコン	8	退職金、財形貯蓄、社内旅行、賞与、決算賞与	180	136	42	—	—	—	—	将来ゲーム業界の星となる人	学歴・学部関係ナシ	愛知県に本社がある。「上海」で有名。
5	(学科)プログラマ適性検査(キャラクターデザイナーのみ)作品検査・実地検査 (面接)1回	500万	ゲーム機開発、製造、販売	8	各種手当、社員旅行	37	29	8	26	27	22	85	マニアでなく広く興味を持ち、創造力のある人		これから期待大のメーカー。
10	(学科)— (面接)2回	1,000万	コンピュータゲーム機器、開発・販売	7時間45分	健康診断	44	33	11	27	28	23	29	夢と向上心		会社自体が若く、さらに伸びていきそう。
3	(学科)適性テスト (面接)1回	5,000万	業務用ゲーム(アーケードゲーム) 家庭用ゲーム	9	—	23	18	5	23	23	23	70	大きな夢を実現したい人!		霊界導士、麻雀ゲームを出している。
2	(学科)アニメーション作画 シナリオ創作 (面接)2回	1,000万	アーケードゲーム用PCBソフト・ハード開発設計、製造、販売、輸出入、情報端末器の開発製造販売、コンシューマエレクトロニクス開発、利権販売	8	(施設)福井県敦賀市(ダイナクスKK海の家)(制度)フレックスタイム制	20	18	2	28	25	34	80	感性、センス、チームワーク		麻雀ゲームで有名。
18	(学科)一般常識、専門分野の科目 (面接)2回	8,800万	ビデオゲームのハード・ソフト開発・製造・販売	9	(施設)スポーツジム、サウナ、シャワールーム仮眠室	201	172	29	28	30	23	—	やる気と常識をそなえた人	本年度、製造他4名採用	今ネオジオで一番注目されているメーカー。
—	(学科)筆記試験、適性検査 (面接)2回	5億5,500万円	業務用レジャー関連機器家庭用TVゲームソフト電送機器等の開発・製造、販売、輸出入	7時間40分	(施設)各種保養所 (制度)財形預金、社内融資制度、従業員持株会	230	191	39	29	30	25	—	柔軟性、好奇心、大胆な実行力		時間をかけ独自のゲーム作りをする。
39	(学科)適性、専門、常識 (面接)3回	12億6,950万	ゲーム機器、ファミコンソフト等の企画、開発、製造、販売、輸出入	8	(施設)独身寮、保養所 (制度)社員持株、食事補助、財形貯蓄、厚生年金基金	200	160	40	28	29	22	27.2	創造力豊かな遊び心を持った人歓迎	販売は初任給18万円	明るいグラフィックがめだつ!
150	(学科)適性、常識 (面接)2回	242億8,600万	ホームコンピュータ及びコンピュータビデオゲーム機など各種電子機器の開発、製造、販売、輸出入など	8	(施設)山中湖保養所(建設予定)、寮 (制度)持株会、個人年金制度、クラブ活動	1,680	1,430	250	30	31	26	23	好奇心いっぱいの人		最先端の技術を持っている。常に先を走る。
—	—	10億	—	—	独身寮、社宅	1,827	1,562	265	31.8	32.0	30.1	—	ユニークな創造力とチャレンジ精神を持つ明朗な人材		技術力と販売力を兼ね備えている。

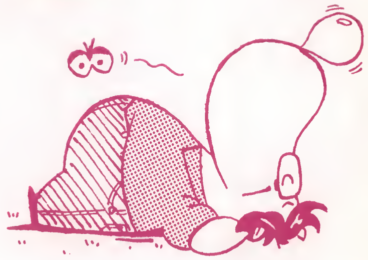
注）タイトーに関するデータは会社四季報学生就職版'91(東洋経済新報社発行)より抜粋いたしました。



ゲームメーカー採用計画全リスト

	本年度の採用実績(人)									本年度の入社の競争率	本年度の初任給(円)			来年度の採用予定数(人)								
	全	男女別		学歴別			部門別				大卒	専門学校卒	高卒	全	男女別		学歴別			部門別		
		男	女	大	専	高	営業	開発	管理						男	女	大	専	高	営業	開発	管理
カプコン 06-946-6622 大阪市中央区大手通1-4-12	70	—	—	—	—	—	—	—	—	20倍	17万5,000	16万5,000	13万5,000	未定	—	—	—	—	—	—	—	—
日本物産 06-353-5211 大阪市北区天神橋1-12-9	4	3	1	—	1	3	—	3	1	1.5倍	—	16万	15万	7	5	2	—	5	2	2	5	—
アイレム 06-535-4881 大阪市西区西本町1-11-9	31	26	5	21	5	—	—	—	—	11倍	17万3,800	15万3,200 (2年課程)	14万4,000	55	50	5	35	15	5	—	—	—
ユーピーエル 03-834-1434 栃木県小山市駅南町6-13-30	6	5	1	2	2	2	1	3	2	—	17万	16万	15万	未定	—	—	—	—	—	—	—	—
ナムコ 03-756-2311 大田区矢口2-1-21	69	56	13	53	9	7	28	36	5	13倍	17万3,040	15万6,031	14万1,368	150	—	—	—	—	—	—	—	—
コナミ 078-303-2502 神戸市中央区港島中町7-3-3	82	62	20	56	21	3	5	70	7	約10倍	18万	16万1,000	14万4,000	約80	—	—	—	—	—	10	60	10
ウエストン 03-851-9608 台東区三筋1-4-17	4	3	1	—	4	—	—	4	—	7.5倍	—	15万	—	0	—	—	—	—	—	—	—	—
テクノスジャパン 03-205-2555 新宿区歌舞伎町2-31-11	24	16	8	—	17	7	—	19	5	10倍	—	14万	12万	若干名	若干名	若干名	—	若干名	若干名	—	若干名	若干名
サン電子 0587-55-3500 愛知県江南市古知野町朝日250	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	16万1,000 (59年度実績)	—	—	数十名	数十名	若干名	—	—	—	—	—	—
東亜プラン 03-5397-0511 杉並区清水1-8-4	9	7	2	1	8	—	—	9	—	5倍	19万1,000	19万1,000	—	未定	—	—	—	—	—	—	—	—
ビデオシステム 075-723-0358 京都市左京区下鴨松の木町35-1	3	1	2	1	2	—	—	2	1	—	16万8,000	15万2,000	14万1,000	18	12	6	9	9	—	5	11	2
ホームデータ 078-261-2790 神戸市中央区葺合町馬止1-10	8	6	2	4	2	2	—	—	—	5倍	15万5,000	14万7,000	14万3,000	8	5	3	5	—	3	1	7	—
ダイナックス 052-791-4113 名古屋市守山区廿軒家八反17-1	2	2	0	—	2	—	—	2	—	—	15万8,000	15万8,000	15万	7	5	2	2	3	0	1	4	0
エス・エヌ・ケイ 06-338-8132 大阪府吹田市豊津町18-12	55	45	10	6	40	9	3	48	0	5倍	18万	15万	14万	35	30	5	5	28	2	2	33	0
データイースト 03-392-4151 杉並区上荻2-31-12	9	8	1	2	7	—	—	9	—	—	16万7,420	15万0,140	—	27	—	—	—	—	—	5	20	2
ジャレコ 03-708-4815 世田谷区用賀2-19-7	23	17	6	12 (内,3名短大)	11	—	4	11	8	8.6倍	17万5,000	15万5,000	15万	40	30	10	25 (内,5名短大)	10	5	10	25	5
セガ・エンタープライゼス 03-743-7431 大田区羽田1-2-12	230	211	19	124	短大・高専33	73	112	70	10 (その他38)	職種により異なる	16万6,400	短大・高専 15万2,050	13万9,950	280	240	40	150	35 (短大・高専を含む)	95	110	80	50 (その他40)
タイトー 03-222-4824 千代田区平河町2-5-3	—	—	—	122	—	—	—	—	—	—	16万3,120	—	—	—	—	—	130	—	—	—	—	—

(順不動)



我はもとめうったえたり！



ご協力いただいた方々ありがとうございました

いかがでしたでしょうか　これで、君も希望する会社に間違いなく入れるよね、ネ、ネ、ネ

ところで、最後に掟破りのオフレコ大公開といこうか

就職だとか人事関係のことがらにはビミョーな問題が多いのだ　大人の世界なのだ

そして、書けない部分におもしろいことが多いもんなのだ

○○の△△さんは、将来の夢は？の質問に、早く独立することという答え　そこで、となりにいた広報の□□さんは△△君そりゃちょっと、と、制し、△△さんは、でもそのぐらいの気持がなきゃやってられませんよー、と怒鳴った　興奮した彼は立ち上がってしまったあ　□□さんも大人げなかった　一緒に立ち上がってしまったのだ　次の瞬間お互いの手はお互いの胸倉をつかんでいた

ちょっとー、やめてくださいよーととめに入った途端にパンチをくらってしまったのである（途中から創作）

こんなこともあった　××へ取材にいった時だ　今度はゲーメストの人間が興奮してしまった　☆☆は気に入らんつぶしましょう　と立ち上がった　それはわかりますけど、マァマァとなだめる♡♡さん　何だとう、じゃさっきいってたあれはウソかあ。と◇◇　いや、そうじゃないけど、君は何も分かっていないガキめー。と♡♡さん　とめに入った途端に足ばらいをくらって脳震盪を起こしてしまい、看護にあたってくれた受付嬢と仲よくなってしまったのである（ほとんどウソ）。

というように、就職して社会人になるといろいろ苦労が多いもの。やっぱり支えになるものが欲しいのだ。好きなことをやるというのもその一つだ　もちろん支えはほかに求めたってかまわない　金がガバガバはいるとか、いばれるとか、ちやほやされるとかま、ゲーメストとしては、好きなことをやるって人を応援するってわけだ

というわけで、みんながってくれ

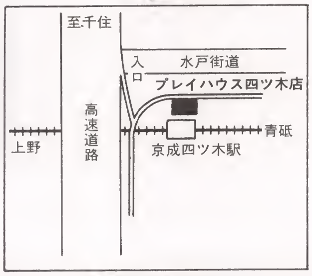


メクマくんちのゲームセンターでまっていまーす。

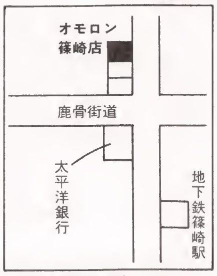
今

●アルバイト募集!!
●時間AM10:00～PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
●ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます

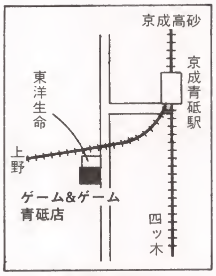
ゲーム　メダル　エレメカ



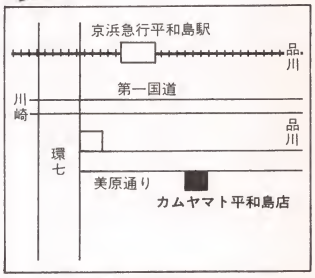
☎03(694)9561



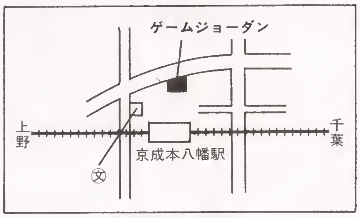
☎03(679)7245



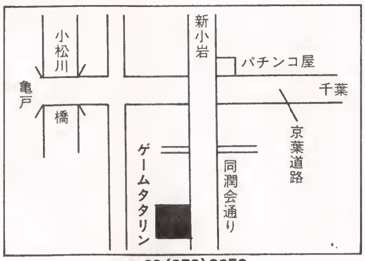
☎03(694)7739



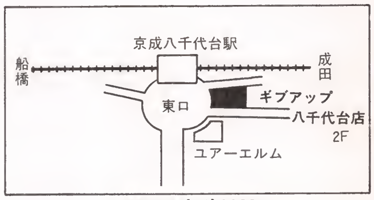
☎03(763)9658



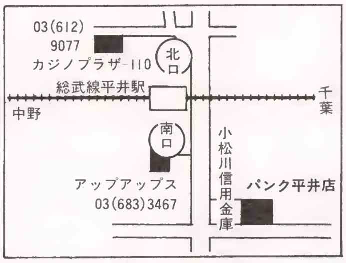
☎0473(21)1626



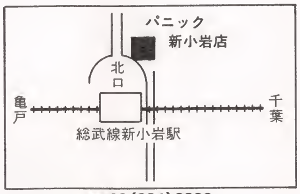
☎03(653)3250



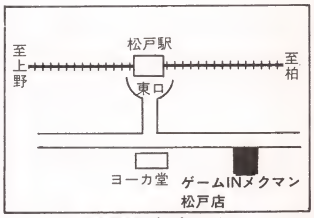
☎0474(84)9988



☎03(638)0826



☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10：00～PM７：00までで――す。よろしくね！

ギャルの告白	23,000円
中華大仙	15,000円
麻雀教室	20,000円
究極タイガー	20,000円
マスタッシュボーイ	20,000円
セカンドラブ　メダル用	24,000円
1943	23,000円
麻雀学園	10,000円
ザ・マージャン	10,000円
ゼビウス	8,000円
チャレンジガール	20,000円
奇々怪界	8,000円
大勝負	7,000円
バルガス	8,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円
エレベーターアクション	9,000円
マッピー	10,000円
ワールドスタジアム	80,000円
グラディウス	
将棋	20,000円

雀王	8,000円
ナイトギャルサマー	5,000円
ソニックブーム	23,000円
スラップファイト	40,000円
××ミッション	38,000円
スーパーリアル麻雀ＰII	25,000円
ニュージーランドストーリー	30,000円
真打	30,000円
ピット＆ラン	20,000円
スターフォース	38,000円
サラマンダ	20,000円
ジェネシス	28,000円
マージャン野郎	10,000円
ジャントツ	6,000円
リアル麻雀	5,000円
雀遊	7,000円
アメリカンフットボール	18,000円
マージャンクラブ	8,000円
フラッシュポイント	
雀卓	8,000円

上海	12,000円
ゴールデンアックス	80,000円
コンバットスクール	
キューブリック	
メジャーリーグ	
パーフェクトビリヤード	15,000円
クォース	
バトルフィールド	25,000円
リングの王者	25,000円
フェイスオフ	70,000円
西遊降魔録	20,000円
レジオン	10,000円
イーアルカンフー	6,000円
ベースボール	5,000円
バトルロード	20,000円
オープン5カード(自社製)	50,000円
テレビ　メダル共用	

PCエンジン用ソフト買い取ります。

オモロン　本社（株）メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296　FAX03(652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

TETRAGRAM パズル

出題 APAPA

問題ブロック

ス	パ	ビ	ノ
ト	ダ	ギ	ゼ
ル	ア	ン	パ
サ	ガ	ラ	ウ
ア	ー	ガ	ズ
ル	ダ	ャ	パ

解答枠

みんなの応援のおかげか、体調もどうやら回復。みんなは夏休み目前の最後の難関。お互いがんばりましょー！

解き方

今回は、4つの文字の入った6つのブロックを材料にして、4文字のゲーム名を作ってもらう。

まずは4×4の枠内に、6つのブロックを重ねつつ、縦または横に並べ、次に縦もしくは横に、4文字のゲーム名を見つけてほしい。

もちろん、重なって下になり、隠れてしまった文字は使えない。

解答はできたゲーム名。もちろん多い人から正解にするぞ。

解答が出たら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。しめきりは7月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、悪戦苦闘の「豪華な粗品」を送ります。パズルの難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階評価で書いてほしい。

意見や希望、パズルアイデアも（記念品を用意して）待ってるぞ。

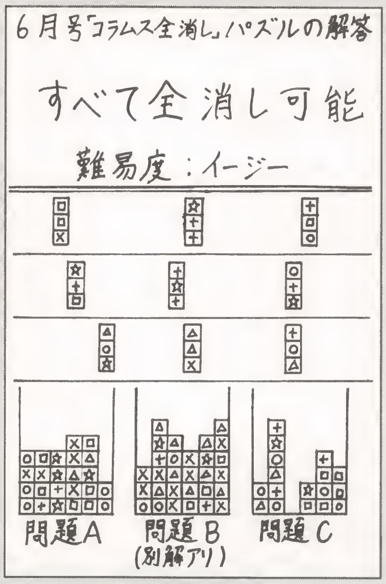
6月号当選者発表

コラムス全消しパズルの正答率は36％と、まれにみる低さ。しかも特徴は、誤答者に自覚がないことでした。ちなみにライバルは問題Cだったようです。

出題者の意図としては、Aはスタンダードに、Bはいきなりの連鎖消えと最後の詰めを、Cは溜めて一気に、と楽しんでもらおうとしていたのでした。

難易度アンケートの結果は、正解者のみ集計で、ベリーハード0％・ハード8％・ノーマル18％・イージー54％・ベリーイージー20％でした。

模範解答（森　明和君）



当選者

P.N.うーろんKAZ君（神奈川県）
福井康仁君（愛知県）
森　明和君（広島県）
横田智久君（石川県）
関　哲哉君（新潟県）
以上5名。おめでとさん。（APAPA）

今月の残念賞



P.N.聖姫君（島根県）
毎月ていねいな葉書、楽しみにしてます。げげ、メッコール……。



P.N.くさかべ君（大阪府）
今月のワルキューレはこれ。なぜか黒髪である。筆もってるし。



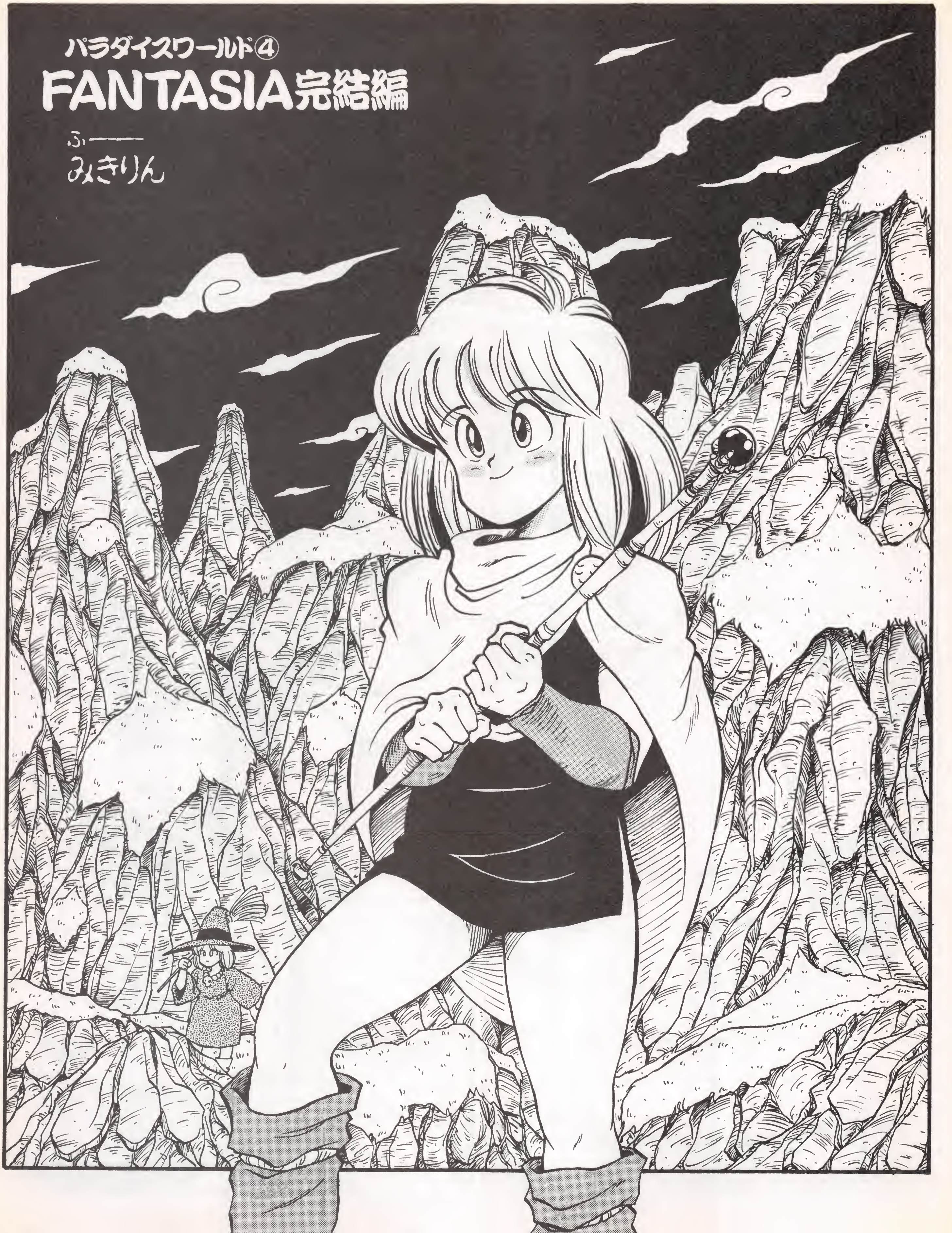
P.N.TOMARIさん（埼玉県）
一瞬「つんく」って何かと思っちった。『らんく』だったのね。

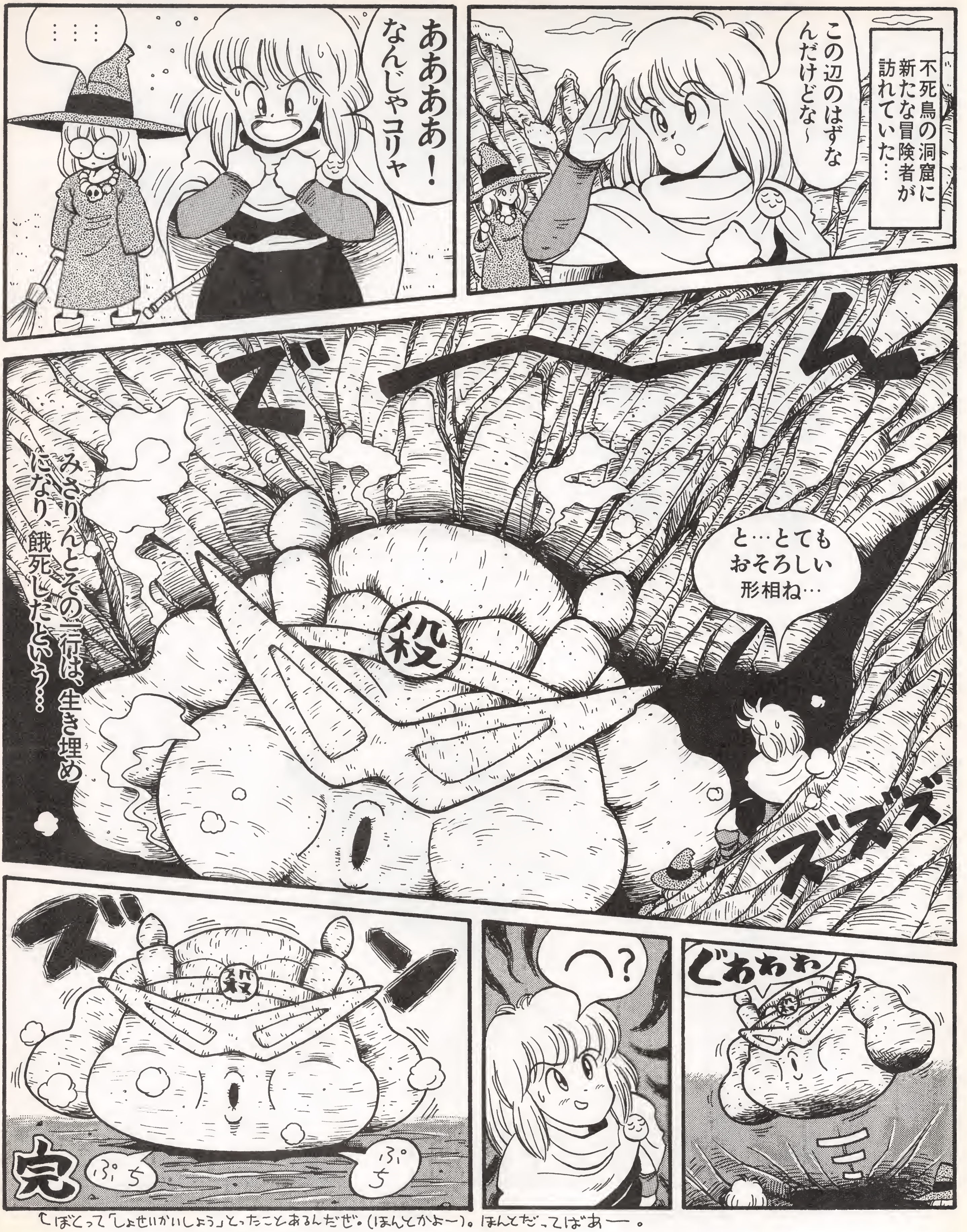


P.N.ZAP君（東京都）
悩んでるよーすがおかしい。がんばってくれてありがとー。



P.N.よこにゃん（東京都）
常連組は、今回不正解が多かった。試験がんばれよー！


パラダイスワールド④
FANTASIA完結編
ふ―――
みきりん

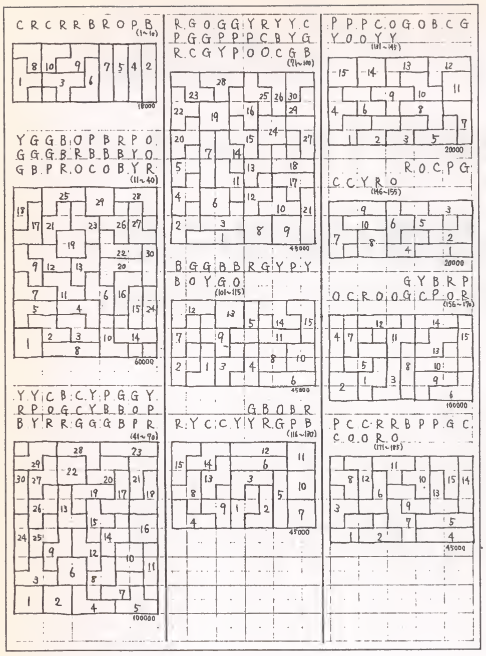


↑ぼくって「しょせいかいしょう」とったことあるんだぜ。(ほんとかよ～)。ほんとだってばあ～。

GAME CATCH UP

テトリス編
その2

マニアの限りなき追求



これが電源パターンの表だ。これを考えるのに百億の昼と千億の夜が費やされた。

初めは大苦戦

一般プレイヤーを中心にヒットしたテトリスですが、マニアのプレイヤーも手をつけなかったわけではありません。マニアはテトリスに対してどんな攻略をしてきたのでしょうか。振り返ってみたいと思います。

発売当初、少しうまいプレイヤーの壁はレベル15でした。レベル15になるとテトリスは最高速になります。この鬼のような速さに、マニアも苦戦しました。

今でこそ終わらないプレイヤー続出のテトリスですが、発売当初にはその道のりはとても険しく思えたものでした。

それは、テトリスが今までになかったタイプのゲームであったからでしょう。マニアは、今までやりこんだゲームに似ているゲームには強いが、斬新なゲームには手こずるのです。レベル15がブロックの最高速なのでこのスピードに慣れれば勝ったも同然なのですが、そう簡単にはいきません。レベル15からあまり粘れず、だんだん積み上がってレベル20くらいで終わってしまうのが通常でした。

そんな状況で、すい星のように現れたのがSPREAM-D-Gさんです。彼はゲーメスト以前のゲーム雑誌、AMライフのハイスコア欄にも載っている古豪です。また、ギアガチャで有名になったSPREAM-SOL君の兄でもあります。

D-Gさんは、ゲーメスト3月号のハイスコア欄に載っているように、イージー設定部門、ノーマル設定部門で1位をとりました。これによってテトリスはブロックの運ではなく、終わらなくなることを実証しました。

編集部でも当時、テトリスのブロックの組み方について研究が重ねられました。

編集部員の誰かが紙にテトリスのブロックを書いて持ってきます。そして「さて問題です。この状態でオレンジが降ってきたらどこに組んだらいいでしょうか」というテトリス問答が続けられました。

その結果、穴の上に積まないことや回転入れなどのセオリーや理論が固まっていき、GOD鈴木、T・J、YOU・A、バイオとオールカンストが続出しました。オールカンストとは、レベル、ライン、スコアの3つすべてをカンストした状態をいいます。

特にT・JはNHKの衛星放送のテトリス大会で優勝し、バイオはオールカンスト200回以上を記録しています。

電源パターンの発見

オールカンスト(レベル、ライン数、点数)が達成され、ほぼやることがなくなったかに思われたテトリスですが、まだまだ先がありました。テトリスをパターン化してしまうという、驚くべき方法が発見されたのです。

それは、テトリスが発売されてほぼ半年たった1989年の春頃でした。編集部のYOU・Aが、たまたまテトリスのパターンが台の電源を入れて一回目に限り、同じパターンであることを発見しました。

それ以前にテトリスのブロックのパターンに法則性がないかどうかはいろいろな角度から調べられていましたが、発見できませんでした。しかしなぜ今頃発見されたのか？

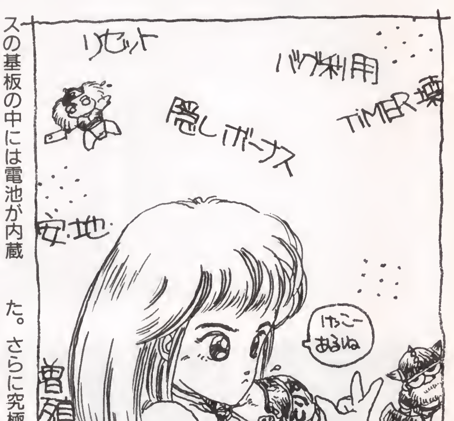
調べていくにつれ、テトリスの基板の中には電池が内蔵されていて、それまでに落ちて来たブロックを記憶していることがわかりました。その記憶をもとにして落ちるブロックのパターンを作り出していたのです。

YOU・Aはたまたま電池の切れている基板でゲームをしたので、電源を切って一回目がすべて同じパターンになっていたわけです。

このことがわかって以来、マニアの究極のパターンテトリスへの挑戦が始まりました。落ちて来るブロックの順番さえわかっていればこっちのもの。前もってテトリスのブロックの順番をすべてメモして、最も効率的なブロックの組み方を考えることができるわけです。

この方法は、編集部で〝電源パターン〟、または〝全消しテトリス〟と呼ばれました。全消しテトリスの名にふさわしく、全消しから全消しへつながるテトリスは、マニアに衝撃を与えました。一見奇妙に見えるブロックの組み方をするのですが、ウソのように全消しへと導かれていきます。

全消しテトリスによって、点数カンスト時のライン数が百数十ラインにまでなりました。さらに究極的には、電源を切ってから2～3回目のパターンでさらに点数カンスト時のライン数を少なくしたというウワサも聞きました。



テトリスこそゲーム

全消しテトリスは、テトリスの一つの行きつく所まで行きついた究極の形といえるでしょう。たかがテトリス、されどテトリス。ただ単にブロックが上から降ってくるだけのゲームです。しかし、プレイヤーにとってはただのブロックではなく、とても意味のあるブロックなのです。

人間が画面の中で動くわけでもなく、ただのブロックに一喜一憂する。その点においてテトリスは映画でも小説でもなく〝ゲーム〟であって、〝全消しテトリス〟こそマニア根性の産物といえると思います。

このコーナーでは第1回、第2回と今話題のゲーム、テトリスについて取り上げてきました。来月はゲーメスト創刊当時にまでさかのぼって、テクモの名作、〝アルゴスの戦士〟をとりあげます。

ゲームランダムインフォメーション

読者プレゼント用3Dキャラ・キーホルダー

デザイン募集のお知らせ！

（商品化ではないので勘ちがいしちゃだめよ）

今月の〝ミッキー〟の広告は見てくれたかな？ついにゲーメスト誌上でも、3D人形が賞品として製作されたわけだね。読者プレゼントのコーナーでも3Dのキーホルダーを景品にするぞ。

そこで、そのキャラクターとデザインを、読者のみんなにお願いしようと思う。基本的にゲームキャラクターで、「こんなもの絶対に製品化されん!!」というような個性的な奴がいいと思うぞ。下の写真のミキ丸キーホルダーを参考にしてデフォルメキャラを考えてね。ハデな突起物のない丸っこい物が最もベストね！さらにオリジナルのコスチュームデザインの時は、複雑な形はだめだよ。デザイン画（正面と背面）をハガキにカラーイラストで描いてゲーメスト編集部「いるかの立体おたく」係まで。締切は7月16日（月）（消印有効）、発表は10月号誌上にて。採用した作品と面白い作品を送ってくれた人、計5名に出来上がったキーホルダーを送りまーす。また、きれいなイラストを描いてくれた人、数人には本誌に掲載及び粗品を進呈するよ。イラストの描けない人は、どんなキャラクターを作ってほしいのかの希望のみでもOK。

（ふろくと販促と景品の相談兼製作係のみんく・いるか）



←キーホルダーの大きさでサイズを考えてね。

VG2 ビデオゲームファンのつどい ごあんない

来たる8月4日（土）、5日（日）、ゲームプレイヤー待望の、〝ゲームファンの集い〟が、板橋文化会館、大田区民センターにおいて開催されます。

このイベントは、ゲームサークルとしてはその名も高い「VG2」が、発起10周年を記念して行うもので、内容的には、かつての名機種を来場者がプレイできたり、各ゲームメーカー有名人の方々をゲストにお招きしての、質疑応答コーナー、アマチュアゲームミュージックバンド「パルス」によるVGMライブ演奏など、盛りだくさん。

興味のある方は、今すぐ左記へ62円切手同封の上ご連絡下さい。案内書をお送りします。〒175東京都板橋区高島平2—1—7—303VG2本部「イベント案内」係まで。

増刊号第2弾の企画大募集!!

大好評だったゲーメスト増刊号「ギャルズ♡アイランド」。ゲーメスト編集部は次の増刊号に向けて読者のみんなから企画を大募集。

くわしくは本誌16頁の差し込みハガキを見てちょーだい。君のパワフルな企画を待ってるぞ。

アイレムがロードレースに進出だー！

君はアイレムにレーシングチームがあるのを知ってるかな。メインレーサー中山勝也選手は'82年、'83年度の中山サーキットの年間チャンピオンなのだ。今年度も鈴鹿耐久などに出場するぞ。

SR（スーパーリアル）麻雀〝みつめていいよ〟フェスティバル

7月29日13時から東京・千代田公会堂で開催される〝みつめていいよ〟フェスティバルの応募方法は次の通りです。

往復ハガキで、往信用裏面に①住所②氏名③年齢④職業⑤CD、VIDEOの感想⑥SR（スーパーリアル）麻雀P（パート）4に何を期待しますか——を書いてください。

返信用にも自分の住所と氏名を記入しておいてね。

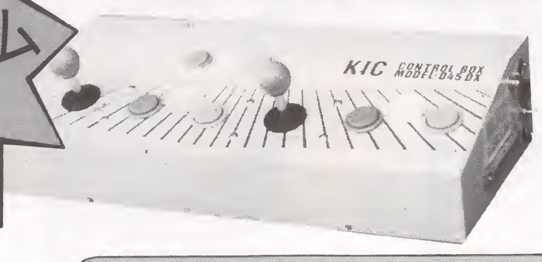
あて先は、次の通りです。〒107 東京都港区南青山5—1—2 青山エリービル6F ㈱ポリスター 夏休み〝みつめていいよ〟フェスティバル係

この台の前に立つと自然に指が動いてしまう!



名人・達人も集まるショールームへGO!

家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!



■価格(KIC-045DX完成品)

Ⓐビデオ端子・VHF対応 ·¥34,000
ⒷRGB21ピン対応……¥28,000
ⒸⒶ,Ⓑ両方対応………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場
KIC-045
'90型モデル

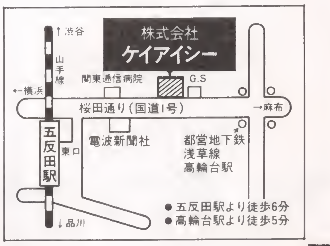
①オートトリガー機能
②ステレオ機能
③カラー調整機能
④電源セルフチェック機能

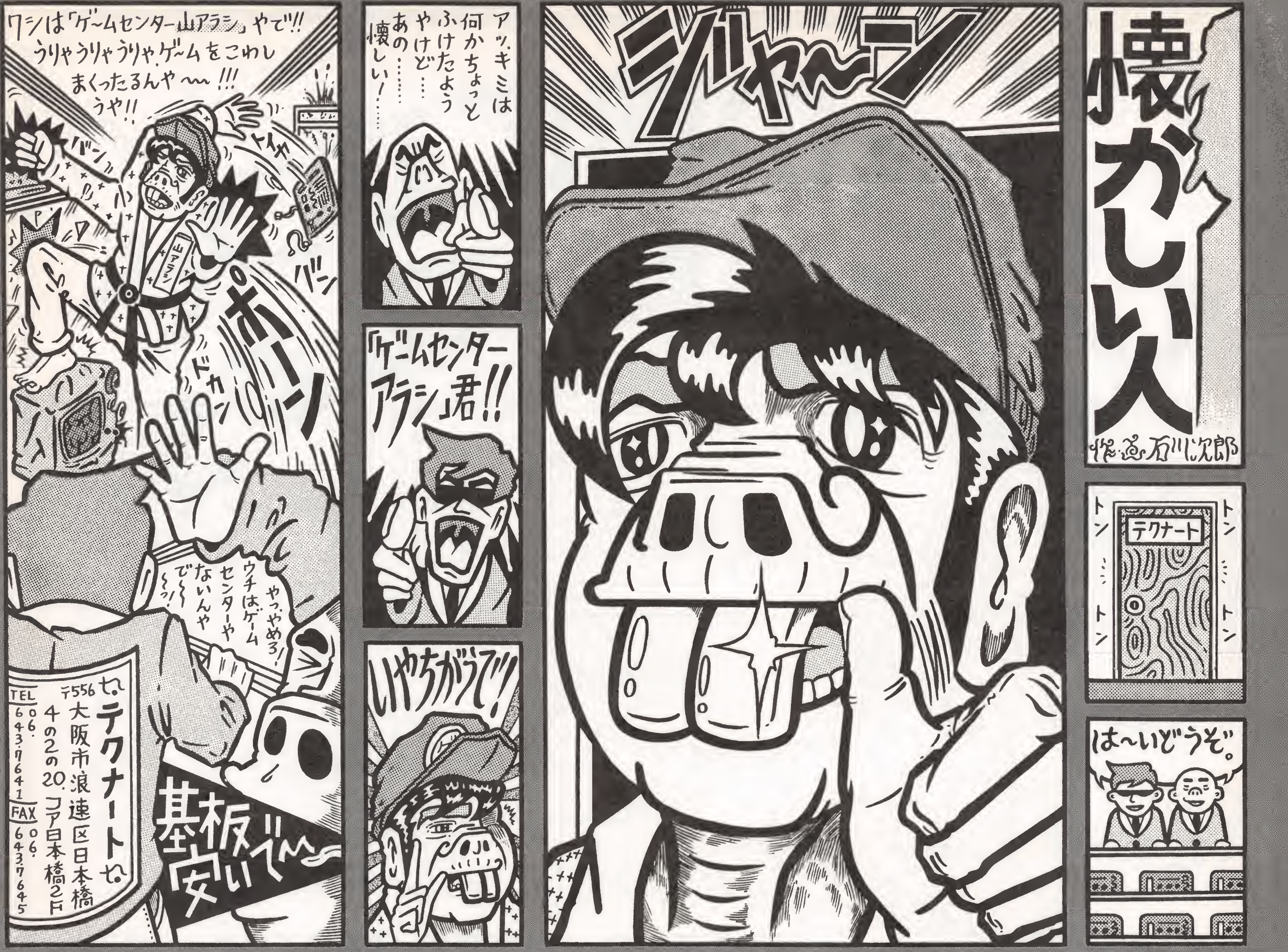
★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

●営業時間　午後1時〜7時
(日・祭日もオープンしています。)

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー
KIC 株式会社ケイアイシー
GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

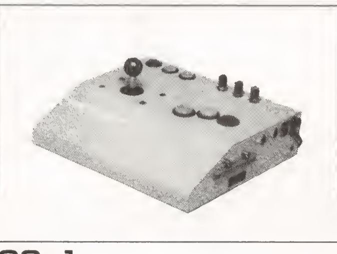
コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店
中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区 テクナート ☎06-643-7641
九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110

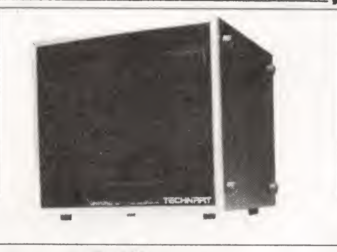




ゲームに金縛り!!









コントロールBOX(ニュータイプ)

さらにバージョンアップしました/
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま//

Aタイプ:家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ:RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ:A+Bの機能で¥37,000

QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800
(21ピンケーブル付き)

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック/サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大/縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000〜¥35,000　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

中古基板も常時2,000枚在庫/　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで/

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります/

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。

超ニューゲーム「エア インフェルノ」の登場だ！

音声合成決定版

先月号で紹介したばかりのニューゲーム「エア インフェルノ」が今回の音声合成。ミッドナイトランディング系列の本格的な発音は「さすがシミュレートゲーム」といったところですね。
　それから、「パロディウスだ！」の音声合成については、省略することにします。というのも今までのグラディウスシリーズといっていること自体はほぼ同じなので、くどくなりそうだからです。
　来月号ではいよいよ英文のコーナーも合わせて2つに分けて紹介していくつもりです。
　（タコのO-TRAPはオプションア泡豚は絶対「うふうん」だーの水島屋T.J.）

音成合成調査室

水島屋 T.J.

AIR INFERNO

1)司令官の声

ユー　アー　レディ　フォー　テイク　オフ
You are ready for take off.
（離陸せよ）

メイク　ユア　ランディング　ナウ
Make your landing now.
（着陸せよ）

インクリース　オーティテュード　イメディエイトリィ
Increase altitude immediately.
（高度を上げろ）

リデュース　オーティテュード　イメディエイトリィ
Reduce altitude immediately.
（高度を下げろ）

メイク　ア　ライト　ターン
Make a right turn.
（右旋回せよ）

メイク　ア　レフト　ターン
Make a left turn.
（左旋回せよ）

ゴウ　ストレイト　アヘッド
Go straight ahead.
（前進せよ）

ゴウ　バックワーズ
Go backwards.
（後退せよ）

アクティブ　ザ　ファイア　イクスティングウィッシャー
Active the fire extinguisher,
ナウ
now.
（消火ボタンを押せ）

ディクリース　スピード　イメディエイトリィ
Decrease speed immediately.
（スピードを落とせ）

ユア　タイム　イズ　ラニング　アウト
Your time is running out.
（時間がないぞ）

イマージェンスィ　ゲット　アウト　オブ　ディンジャー
Emergency, Get out of danger
イメディエイトリィ
immediately.
（危険、回避せよ）

ラジャー
Roger
（了解）

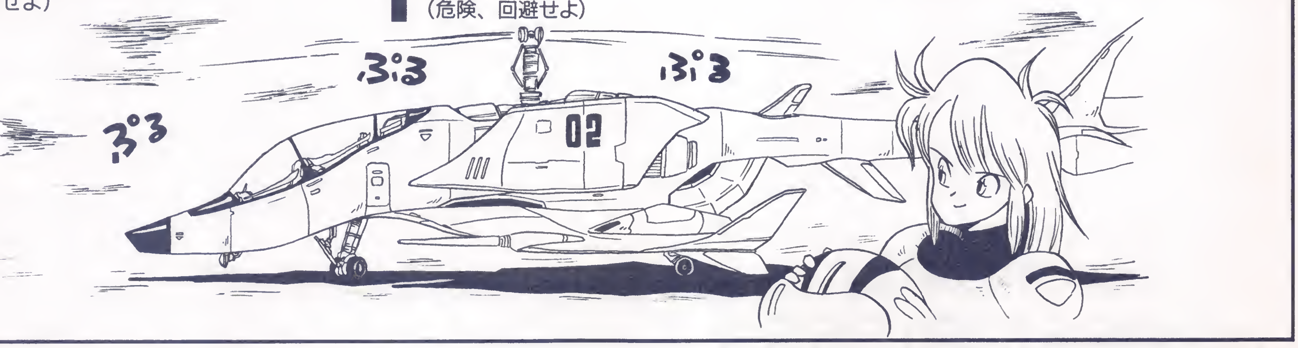
ウォーニング
Warning.
（注意せよ）

オーヴァー
Over.
（どうぞ）

2)操縦士(プレイヤー)の声

ウィール　ビー　アライヴィング　オン　ザ　シーン
We'll be arriving on the scene
スーン　オーヴァー
soon, over.
（まもなく現場に到着します。どうぞ）,)

ウィーヴ　スポッティッド　ザ　ミスイング
We've spotted the missing
パーソン　オーヴァー
person, over.
（行方不明者発見しました。どうぞ）



きこうぜ!

DISC BOX



CD：PCCB－00036
¥1,500（税込）

あの雰囲気が大好きな人にはたまらないビーストバスターズ。外国では大ヒットだとか。

VGMは、やはりあーいった雰囲気ものではあるけど、やはりそこはVGM。リズムのノリ、音色、ライン、一つ一つがVGMとして完成してクオリティの高いものに仕上がってます。

基本的にゲームの進行に合わせた順に収録されており、そして最後には、これまたたまらなくなりそーな、SEコレクションが!

とゆーワケでビーストバスターズ、サイトロンからGSM1500シリーズで出るぜ!

BEAST BUSTERS／SNK

© SNK

①BEAST BUSTERS～COIN ②DECIDE IT！ ③EXORCISM PART 1～THE PARADISE OF MONSTERS ④HOTBED OF VICE～I JUST KILLED A MONSTER～WITCHING TIME ⑤EXORCISM PART 2～I WANNA BE A MONSTER ⑥EXORCISM PART 3～OH! MY BUDDHA! ⑦EXORCISM PART 4～WATER MONSTERS ⑧EXORCISM PART 5～THE PARADISE OF MONSTERS ⑨EXORCISM PART 6～OH! MY BUDDHA! ⑩EXORCISM PART 7～BAD VISITOR～KOMEDER'S THEME ⑪HOTBED OF VICE～COMPLETION ⑫WORLD PEACE ⑬THE PAIN OF PARTING ⑭EVIL! EVIL! EVIL!～GAME OVER ⑮SE COLLECTION

1990年7月21日ポニーキャニオン／サイトロンレーベル G. S. M.1500シリーズ

読者の一押し盤（ディスク）

空牙

データイースト

G.S.M.1500シリーズの「空牙」はイイッ!! 文句なしにおススメする。まず初めにすべて、「手弾き、手叩き、足叩き」（解説書より）のアレンジが入っており、いきなりのせてくれます。さらにこのベイパートレイルのアレンジはやすらぎをも与えてくれるのだ。メインテーマともいえる、「ベイパートレイル」「ブラッディロード」は実に力強い。さらにボイスリミックスがあっただろうか?全体的にハードロック志向だけどそれだけではない。こいつは買っても損のない1枚でしょう。

（埼玉県 SOLーやんこう1608くん）



CD：PCCB－00272
¥1,500（税込）

パロディウスだ！™

──神話からお笑いへ──

© KONAMI1990

CD：KICA－1011 ¥2,800（税込） CT：KITA－1011 ¥2,500（税込）

A ①パロディウスだ！②神話からお笑いへ③パロディウス音頭④こんにちは、パロちゃん⑤VIC VIPER のテーマ⑥アイランド・オブ・パイレーツ⑦クライシス第4楽章⑧ボス BGM だ！⑨ピエロの涙も三度まで⑩ちちびんたリカのテーマ⑪イーグル佐武のテーマ⑫たこのテーマ⑬ラビリンス⑭ホット・リップスのテーマ⑮嗚呼！日本旅情⑯豚湖のテーマ⑰宇宙戦艦モアイ⑱TWINBEE のテーマ⑲軍艦マーチで今日もフィーバー⑳電飾コアのテーマ㉑ビューティフル・ギャルズ㉒もっとも北の国から'90㉓ぺん太郎のテーマ㉔ナイト・オブ・ザ・リビングデッド

B ①吉原太夫のテーマ②タコの要塞のテーマ③ゴルゴダ・タコのテーマ④エンディングだ！⑤コンティニューだ！⑥ランキングだ！⑦ボス・アウトだ！⑧プレイヤー・アウトだ！⑨ゲームオーバー!!〈アレンジ・バージョン第二部〉⑩ザ・軍艦⑪アイランズ・オブ・ドリーム⑫こうかおんアラカルトだ！

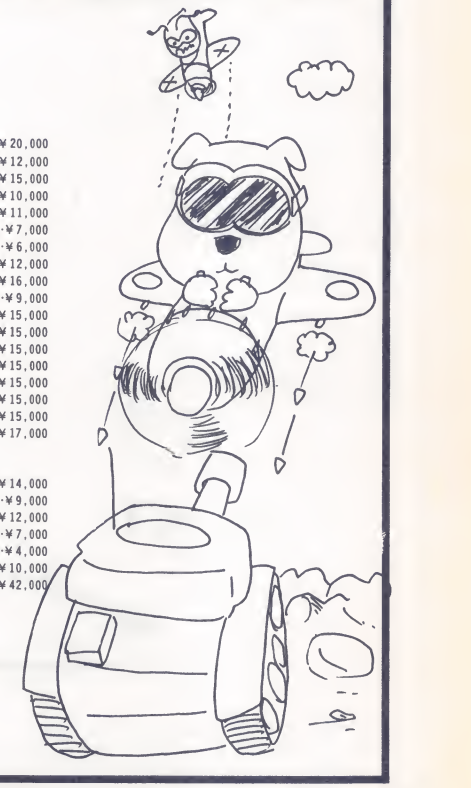
1990年7月21日発売キングレコード／コナミレーベル

おおっと出ましたパロディウスだ! 知ってのとーり、こいつのVGMはクラシック等からのアレンジが多く、そしてそのアレンジもイカしてるのばっかり、こりゃえぇって感じ。

また、そのアレンジのされ方も十分いーもの（矩形波の人が編曲したそーです）で、3曲中2曲はドルビーサラウンドシステムを利用して（使いふるされた表現ではありますが）広がりのある世界を表して──いーなぁ、コレ。

個人的には「これは買いだぁ!」です。うーんやはり「ウイリアム・テル序曲」のアレンジがいい。中学の時聞いたよね、たしか。

（先月号でご紹介した交響曲グラディウスIIIはCDが¥3,000（税込）が¥2,800（税込）に変更となりました。）



ディスク

新作「HYPER・DRIVE」絶好調のS.S.T.バンドに聞く

やーやーやってきました。S.S.T.の「HYPER・DRIVE」!今回のアルバムは色々な物を取り入れて2枚組みだあ。

フュージョンに磨きがかかったG-LOCを初めとして、全4タイトルのVGMと、5曲のアレンジVer.は、なかなか聞きごたえがあってうれしい。

なかでもゴールデンアクスのアレンジが良かった。人によっては「暗い」イメージを持つゲームかもしれんが、私はよいと思うぞ。ポン。

しかしS・ハングオンのSE、4ストじゃいけないなあ。やっぱ2ストの音いれなきゃ（しかも直4だし）。

より音楽的な意識を高めたい

武者　今回のアレンジバージョンには、メガドライブの作品が多くふくまれているようですが。

――もともと今回はメガドライブのGMのアレンジだけでやろうとは思ったんです。だけどそれだけでは弱かったので新作のG-LOCを入れてみました。

武者　今回のアルバムの狙い目はどんなところでしょうか。

――原曲はもちろんゲームの世界を担っているから別として、アレンジに関してはより音楽的な意識を高めてみました。

武者　と、いいますと、たとえゲームの世界から離れてしまっても仕方がないと…。

――はい。SSTバンドとしては、これからもこういった方向性でやっていきたいと思っています。

武者　話は変わりまして、今回もオブザーバーとしてカシオペアの野呂氏が参加しておりますが、これはこれからも野呂氏がアレンジの一端を担っていく、と考えてもよろしいのですか。

――いえ、そういった事はないです。ただ、これからもちょくちょくとお世話になるでしょうが（笑）。

武者　それではこれからの予定をお聞かせください。

――そうですね、ちょうどこのアルバムの後に、日本青年館でライブを開きます。タイトーのズンタタとのカップリングなので期待していてください。

あとは…いつかはロサンゼルスでレコーディングもやりたいですね。世界進出も近い！（笑）です。

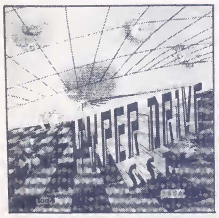
武者　どうもありがとうございました。



新メンバー、Bのたーぼくんも入って意気揚々のSSTバンド。



HIRO氏である。そーいえばゴールデンアクスはピアノがきれいだぞ。



CD:PCCB-00035　¥3,200（税込）
CT:PCCB-00010　¥3,200（税込）

HYPER DRIVE／S. S. T.

――G. S. M. SEGA 4――

© SEGA

DISC 1 <ARRENGE VERSION>　1 AIR BATTLE（G-LOC）　2 WILDERNESS（GOLDEN AXE）　3 SWORD OF VERMILION（VERMILION）　4 新たなる旅へ（PHANTASY STAR III）　5 SPRINTER（SUPER HANG ON）

DISC 2 <ORIGINAL VERSION>　1 G-LOC　2 BONANZA BROS.　3 LINE OF FIRE　4 ALIEN STORM

1990年7月21日発売ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG. S. M. シリーズ

DOHJIN コーナー

担当　APAPA

夏コミもそう遠くなくなって参りました。サークルの場所を教えてくれれば、挨拶に行かせていただきますよ～。

投稿規定

同人誌は、発行者（団体）名、通販の有無、通販可の場合は値段および送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送ってください。

またできれば、本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。特徴をアピールしたものほど採用されやすいぞ。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。

（APAPA）

同人誌紹介

A BOMB



STUDIO C.C.C.P.発行、A5判36頁オフ。

執筆陣は、ワイバーンおおま、まじんまん、雑君保プ、その他各先生とC.C.C.P.レギュラーの犬飼多吉、金魚。お金なんかちょっとで、とってもビバビバ!!というノリで執筆をお願いしてできたアーケードオンリーのマンガ主体本。

通販は、300円の定額小為替＋175円分の切手と宛名カードを同封で、お問い合わせは62円切手同封で。

（〒613　京都府京都市伏見区淀新町582　岩崎あつし）

ザンバキオス



STUDIO BAHAMOOT発行、A5判84頁オフ。

「ドラゴンブリード狂いの奴らとファミスタ狂いの奴らが集まって作ったら、こんな本になっちゃいました。でも特集はクソゲームについて…こんなんでよければ買ってください」

通販は、送料込み600円の無記名小為替で。

（〒526　滋賀県長浜市新庄寺町163-29　一居正由）

100万本の徹夜ソフトIII ―そして伝説へ―



あわてうさぎ発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。

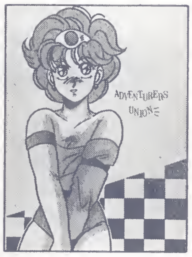
ドラクエIIIが約半分、その他のファミコン&パソコンゲームのマンガとコメントで構成。

1年前に出した本が、好評で売り切れてしまい、改定再版したものだそうですが、女性の作った本らしく、丁寧でまとまりのいい本です。

通販は、600円の無記名小為替＋210円分の切手で。

（〒358　埼玉県入間市下藤沢1147-71　菊地摩美）

ADVENTURERS UNION



竹馬倶楽部発行、B5判24頁コピー、表紙特殊紙。

内容は、ドラクエIVのマンガ&イラスト。メンバー（女性）2名とゲスト3名が執筆。お手軽に楽しめる本です。

通販は200円の無記名小為替＋175円分の切手で。

（〒041　北海道函館市鍛冶2丁目38-15　永澤有希）

GAMERS LAND



しましま＋CCC発行、A5判60頁オフ。

「アーケード、ファミコン、カードゲームなどなど、ごちゃまぜのよろずゲーム本です。執筆者は全16名。にぎやかな1冊になったと思いますんで、どうぞよろしく」

マンガあり、イラストあり、トークあり、ノベルありの、バラエティ色豊かな本。

通販は、400円の小為替＋175円切手で。

（〒175　東京都板橋区高島平1-82-1-604　島野ゆきこ）

Eau Du Ciel

E.D.C.発行、B5判44頁オフ。



4分の3はYsネタのマンガ、イラスト、トークとぼのぼの式4コマで、残りはアーケードゲームのイラスト。

東京近郊での執筆者を募集中だそうです。

通販は、送料込みで600円の無記名小為替で。

（〒180　武蔵野市中町3-3-18　大塚コーポ2号　林方『E.D.C.』）

R-KIDS



R-KIDS発行、B5判76頁オフ、表紙カラー。

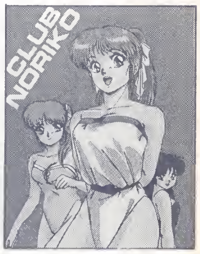
ギャル♡アイのDOHJINコーナーで、注目を集めたR-KIDSのVol-3で、ゲーム特集。ワンダーモモ、ファイナルファイト、PII・PIIIのマンガがあります。ちなみにエロ（なんか伏字になってない）主体の本です。

62円切手貼付の返信用封筒同封で問い合わせを。

（〒170　東京都豊島区池袋本町1-40-8　本町マンション501号　横山方『R-KIDS』）

紀子ちゃん倶楽部

STUDIO SUMAKI発行、A5判100頁オフ、表紙カラー、オマケつき。



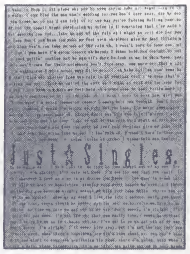
「荒縄酢巻個人誌『中トロ倶楽部』のよいしょ本です。プロの漫画家、アニメーターなど、いろんな方々が参加した同人誌です。どうかよろしくお願いいたします」

行け行けのパワーでたくさんの人を巻き込む活動をしているようで、本当にずいぶん沢山の人が執筆しています。

通販は、送料込みで800円の小為替で。

（〒106　東京都港区六本木3-2-21-104　篠崎方　荒縄酢巻）

JUST☆SINGLES



SINGLES Kiss Japan発行、杉崎亜綺紀個人誌、B5判52頁オフ。

表紙に絵がないけど、杉崎亜綺紀の名前を見れば、わかるでしょー。内容は、コミックが4本、トーク、イラスト、ゲームなど。それにしても、彼の描く女の子は、なんちゅーか……翔んでるにゃー。

通販は、送料込みで600円の無記名小為替＋宛名シール（カード）＋62円切手で、『JUST☆SINGLES』希望と明記してお申込ください。

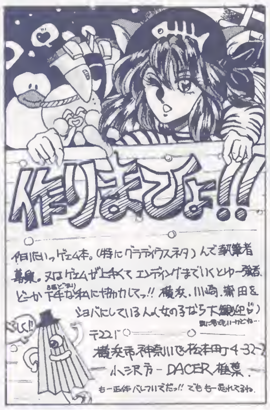
（〒260　千葉市高浜1-5-3-202　杉崎方『HURRY-UP-MODE』）

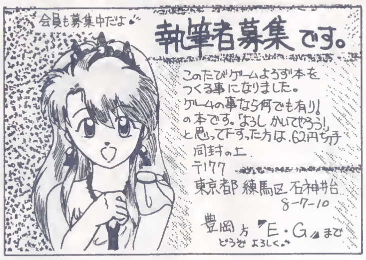
「掲載されたサークル及び個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故が考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします」

☆『Fantasy Being Island』ではただ今PC88シリーズの隊員を二次募集しています。主な活動はゲームレビューなどを主体とした会誌『IF』年5回発行、新年に総合誌『FBI』の発行です。入隊希望の方は62円切手2枚同封でお問い合わせを。恐怖の入隊希望書をお送りいたします。(〒594 大阪府和泉市葛の葉町50 寺前伊織方)

☆全国のゲーマーのためのサークル『EXPERT PLAYERS』では、ただ今会員を募集しています。活動内容は、約2ヵ月に1回の同人誌の発行、会合、情報交換など、さまざまなことを予定しています。ゲームやイラストが下手な方でもかまいません。記事を書きたい人ーぜひ入会してください。詳しくは62円切手同封で。(〒299-46 千葉県夷隅郡岬町岩熊字新堰1678-5 酒田経史)



















発表

第2回 ゲーム懸賞論文 入選作品

君の思いは受けとめた

―ゲーム世界の発展のために―

あなたは時代劇の農民になっていませんか？
自分の運命を自分で切り開くのが
ゲームの世界だ！

2席

「偏見の底にあるもの」

愛媛県 越智文昭（26歳・郵政局員）

ゲーメストを読んでいるとビデオゲームに偏見を持つ人が多くいて、それに対する反論が毎号のように載っている。しかし、なぜ偏見が存在するのか、については単に「知らないから」で済ませているものが多い。つまり「知ってもらえれば理解してくれる、自分たちと同じ考えを持ってくれる、少なくとも不良と決めつけることはなくなる」と思っている人が多いようだ。しかし、私はそう簡単に事が運ぶとは思えない。なぜなら彼らの偏見にはもっと深い根があるように思えるからだ。はっきり言ってしまおう。我々と彼らとでは根本的な考え方が違うのである。彼らの思考の素はテレビにある。供給する側が与えるものを受動的に受けとるだけのテレビ、それが彼らにとっての思考の形なのだ。そして、それが最も露骨に表れているのが時代劇だ。

時代劇はメインストーリーもワンパターンだが、設定にもいろいろなパターンがあり、それが一つの思考に統一されていて不気味なものがある。が、まずパターンのほうから見てみよう。

第一に、主人公は決して視聴者の代理ではないということである。主人公は大抵役人または高貴な生まれであり、またほとんどが自分の正体をかくして長屋の町人とつき合っている。実は、この長屋の町人こそ視聴者の代理なのである。旅先で悪を倒すパターンのものでは旅先の農民や宿のおかみなどがこれにあたる。彼らは何の実力も持たず、苦しめられるままになっており、耐えるのみの存在であるか、主人公に文句を言う存在でしかない。つまり、彼らは問題解決に何の影響を及ぼさない。そういう意味で彼らはテレビの中に入っていけない視聴者の代理である。そうして最終的に利益を得るのが彼らであるのを考えるとこの見たてに反対する者はいないであろう。

第二に主人公以外で強い意志で問題解決にあたろうとする男は決して報われることなく必ず殺されてしまう。その男の気が強ければ強いほど酷く殺される。彼らの共通点は主人公より身分が低い、知恵を使わず正面からつっこむ。不用意・不用心である。などがあげられる。主人公と協力し、時には助けもしながら大団円を迎える話もあってよいと思うのだが、不思議にない。少なくとも私は知らない。

第三には主人公は最後は必ず去るというパターンである。倒される悪人は重要人物であることが多いが彼らの欠員を補う作業など何もせず主人公は去ってゆく。そして助けられた人々は主人公を見送っている。

これらのパターンから何が浮かぶだろうか。第一、第二のパターンからは、自分の幸せを自力でつかもうとする者は必ず不幸に見舞われるというパターンである。幸せになるのは必ず何もしなかった人々であり、ひたすら主人公の救済を待っていた人々である。また、主人公は身分が高いことから「すべてお上に任せておけ。自分では何もするな。そうすれば幸せになれる」というメッセージが読みとれ、「さもなくば命の保証すらないぞ」というおどしすら見え隠れしている。このメッセージにより「いつか誰かが」という考えが自然と視聴者に植えつけられるのは当然だろう。「他力本願」これがテレビ型の人間の思考の基礎の一つである。

次に第一、第三のパターンを組み合わせると、自分の手は汚さず、他人に命がけの作業をさせておいて事がすめば報酬も支払わずよそへ追い出す人々の姿が見えてくる。我々には問題解決に必要な力がない。とか気がついたら既にいなかった。などというのは言い訳にすぎず、消極的ながら最初から手を汚す気も報酬を支払う気もないことは火を見るよりも明らかであろう。そのような裏の思想があることはあまりにもその類の話が多いことからもわかる。「エゴイズム」これがもう一つの思考の基礎である。

対して、ビデオゲームの底に流れる思想はどうであろうか。

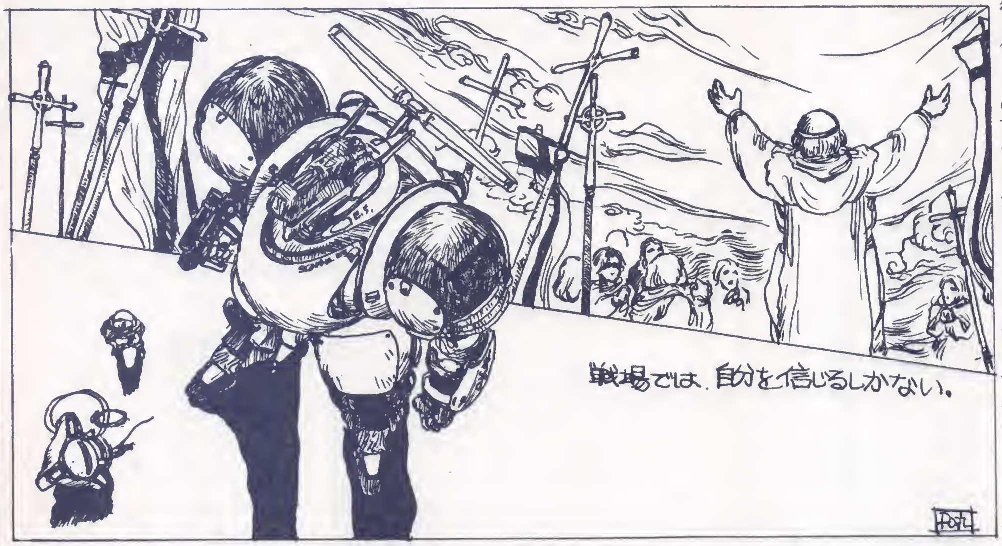
まず徹底した自力主義がある。ゲームフィールドに救世主はいない。攻略法といえども援助にはなっても救助にはならない。結局己れの力のみが頼りである。仮に、ピンチになったら別のヒーローが守ってエンディングまで無償で連れていってくれるゲームがあったとして君はそれをやり

たいと思うだろうか。自力で難関を突破するからこそのゲームだと思うのだがおそらく皆賛成してくれるだろう。

次に有報酬主義とでもいおうか。努力に対して必ず見返りがゲームにはある。別にクリアするとコインがジャラジャラと戻っているわけではないが、ハイスコアなり美しいエンディングなり、ギャラリーの尊敬のまなざしなりの報酬が君も与えられるだろうか。

このように、同じブラウン管を使うものでありながらテレビとビデオゲームにはその基本思想においてこうも違うのである。何よりもテレビを見るのに何の努力もいらない(中には相当努力した末やっと見ることができる方もいらっしゃるかもしれないが)のに対しビデオゲームをし続けるにはかなりの努力がいる。頭も目も指や腕も使う。

さて、こうも違う二種類の人間が果たして話し合いや知り合うことでうまく和解できるだろうか。事は人の価値観にまで及ぶのである。この場で結論を出すことはすまい。本当のところ私にもどうなるかわからない。やってみるしかないのである。願わくば互いに幸福な結果とならんことを祈りながら、私も静かにしかし強くビデオゲームの市民権獲得のために努力したい。



今回は2席を受賞した愛媛県の越智文昭君の論文を紹介します。

彼は、ゲームを自力主義とするなら、テレビ(番組)を他力主義として、対比させています。そして、それぞれの世代の価値観の違いが偏見の根になっていると論じています。

一見、奇をてらっているように感じられますが、ゲームから人間の価値観まで踏みこんだ鋭い視点は、すばらしく、今回の懸賞論文では最もきわだっていました。

ゲームあってのゲーム業界、プレイヤーですが、ゲームを作り出したのも、支えているのもまぎれもなく人間なのです。そして、人間の個々の行動はそれぞれの価値観によって決まる。うわべに流されず、ものごとの核心に迫るとき、常に問題は個人の価値観に帰結してくると思います。

時代劇が他力主義であることをわかりやすく説明するのに多くの文章をさいたため、少しバランスを欠きました。そこが残念ですが、視点がとにかく鋭い。彼はゲームをやって、時代劇を見て、この論に論じられていること、つまり自力主義と他力主義を感じとりました。

とはいえ、ものの感じとり方、価値観は人それぞれでいいはずです。まず読者のみなさんは、この論の趣旨が感じとれるように何度も読み返してみましょう。

(ぜんじ)

増刊号 ギャルズに続く新企画募集!!
▼今月号のとじ込みアンケートハガキで送ってね♥▲

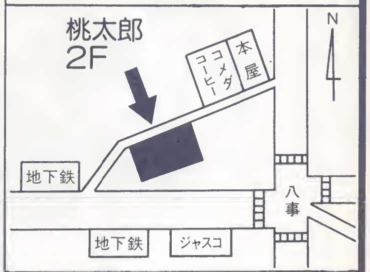
Woo～！今月も渋とくゲーセン桃太郎宣伝するぞセール！

	タイトル	メーカー	価格
あ	アルカノイド(P付)	タイト	¥5,000
	アクトフェンナー	DECO	¥18,000
	飛鳥&飛鳥	タイト	¥25,000
	悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥28,000
	アルゴスの戦士	テクモ	¥12,000
	アサルトP付ROM	ナムコII	¥12,000
	アレスの翼	カプコン	¥6,000
	ASO	SNK	¥9,500
	R-TYPE II	アイレム	¥58,000
い	イスパイアル	オルカ	¥4,000
	一揆	サン電子	¥4,000
	1943	カプコン	¥13,000
	1943(改)	カプコン	¥15,500
	1942	カプコン	¥8,000
	イエローキャブ	DECO	¥5,000
	イメージファイト	アイレムM72	¥40,000
	〃 (ROM)	アイレムM72	¥9,000
	1943(ROM)	カプコン	¥6,000
え	エクセライザー	ジャレコ	¥8,000
	F-1ドリーム	カプコン	¥13,500
	エアウルフ	KYUGO	¥12,000
	エクスタミネーション	タイト	¥17,000
	EXED EXES	カプコン	¥9,000
	エキサイトアワー	テクノス	¥7,000
お	女三四郎	タイト	¥8,000
か	カロリーVSモグラニアン	セガ	¥6,000
	カントリクラブ(P無)	SNK	¥5,000
	火激	タイト	¥12,000
	空手道	DECO	¥5,000
	ガルディア	セガ	¥5,000
	カルノフ	DECO	¥9,500
き	キングオブボクサー	W・P	¥4,000
	究極タイガー	タイト	¥21,000
	ギャラガ	ナムコ	¥5,000
	ギャプラス	ナムコ	¥9,000
	ギガンデス	タイト	¥50,000
く	クロスシューター	タイト	¥9,500
	グラディウスIII	コナミ	¥70,000
	クォース	コナミ	¥20,000
	くにお君	テクノス	¥6,000
け	源平討魔伝	ナムコ86	¥28,000
こ	ゴールドメダリスト(P無)	SNK	¥9,500
さ	サーカスチャーリー	コナミ	¥3,000
	ザ・ハスラー	コナミ	¥8,000
	サイドポケット	DECO	¥8,000
	サイドアーム	カプコン	¥12,000
	サラマンダー	カプコン	¥25,000
	最後の忍道(ROM)	アイレムM72	¥9,000
し	ジョイフルロード	SNK	¥3,000
	GPレース	アイレム	¥3,000
	ショットライダー	シグマ	¥5,000
	シュートアウト	DECO	¥4,000
	ジャングラー	コナミ	¥5,000
	四川省	アイレム	¥9,500
	少林寺ロード	コナミ	¥5,000
	上海	サン電子	¥9,500

	タイトル	メーカー	価格
	シティコネクション	ジャレコ	¥6,000
	地獄めぐり	タイト	¥25,000
	忍Ⓑ(ROM)	セガ16	¥9,500
	獣王記Ⓑ(ROM)	セガ16	¥9,500
	ジェネシス	DECO	¥5,000
	上海II	サン電子	¥28,000
す	スペースパイロット	コナミ	¥3,000
	スーパーライダー	タイト	¥5,000
	スペースポジション	セガ	¥6,000
	スラップシューター	セガ	¥5,000
	スーパーバスケットボール	コナミ	¥3,000
	スターフォース	テクモ	¥9,000
	スプラッターハウス	ナムコ1	¥58,000
	スパルタンX	アイレム	¥6,000
	スタジアムヒーロー	DECO	¥8,000
	スカイソルジャー	SNK	¥35,000
せ	青春スキャンダル	セガ	¥5,000
	戦場の狼	カプコン	¥6,000
	ゼロウイング	東亜	¥50,000
そ	ソンソン	カプコン	¥5,000
	ソロモンの鍵	テクモ	¥9,000
	ソニックブームⒷ	セガ	¥35,000
た	タンクバスターズ	テクモ	¥5,000
	XXミッション	UPL	¥12,000
	タッパー	セガ	¥8,000
	タフターフⒷ(ROM)	セガ16	¥9,500
	闘いの挽歌	カプコン	¥12,000
	ダブルドラゴン	テクノス	¥19,000
ち	C・ベースボール	アルファ	¥3,000
	中華大戦	タイト	¥9,500
	チャンバラ	DECO	¥5,000
て	テラフォース	日物	¥12,000
	ディグダグ	ナムコ	¥6,000
	天聖龍(ROM)	ジャレコ	¥9,000
	デンジャラスシード(ROM)	ナムコI	¥12,000
と	トップローラー	ジャレコ	¥5,000
	トライアウト(プロ野球テスト)	DECO	¥5,000
	どきどきペンギンランド	セガ	¥5,000
	虎への道	カプコン	¥18,000
	ドラゴンスピリット(ROM)	ナムコI	¥9,500
	どんどこどん(サブ)	タイト	¥9,500
	トリオザ・パンチ	DECO	¥62,000
	TONMA(ROM)	アイレムM72	¥9,000
	ドラゴンブリード	アイレムM72	¥40,000
に	忍者君	UPL	¥5,000
	忍者君II	UPL	¥9,500
は	バトルクルザー	シグマ	¥5,000
	バンクパニック	DECO	¥5,000
	バトルレーン5	タイト	¥5,000
	バルガス	カプコン	¥6,000
	バトルフィールド(P無)	SNK	¥8,000
	バルバデュークの伝説	エイブル	¥5,000
	パズニック	タイト	¥23,000
	バラデューク	ナムコ	¥10,000
	爆突(ROM)	ナムコI	¥6,000
	バーニングフォース(ROM)	ナムコII	¥12,000

	タイトル	メーカー	価格
ひ	ビッグプロレス	テクノス	¥3,000
	ピンポンキング	タイト	¥4,000
	ビーチバレー	テクノス	¥14,000
	飛翔鮫	タイト	¥15,500
	ピット&ラン	タイト	¥5,000
ふ	プータン	コナミ	¥3,000
	プーヤン	コナミ	¥3,000
	フィールドコンバット	ジャレコ	¥5,000
	フリーキック(P無)	セガ	¥3,000
	ファンタジーゾーンII	セガ	¥7,000
	プレアデス	タイト	¥5,000
	ブラックドラゴン	カプコン	¥13,000
	ぶたさん	ジャレコ	¥14,000
	フラッシュポイントⒷ	セガ16	¥35,000
	〃 (ROM)	セガ16	¥9,500
	フラッグアタック	コナミ	¥14,000
	ファイティングファンタジー	DECO	¥35,000
	ブロックシード(ROM)	セガ18	¥18,000
へ	ペンギン君ウォーズ	UPL	¥4,000
	ヘビーユニット	タイト	¥15,000
ほ	ボンジャック	テクモ	¥5,000
	ホットスマッシュ	タイト	¥9,500
ま	マンハッタン24分署	コナミ	¥6,000
	マーベルランド(ROM)	ナムコII	¥18,000
み	MR.五衛門	コナミ	¥6,000
め	迷宮島	アイレム	¥7,000
	メルヘンメイズ(ROM)	システムI	¥9,000
も	モンスターレアⒷ	セガ16	¥35,000
	〃 (ROM)	セガ16	¥9,000
	モンスターランド	セガ	¥11,000
や	やんちゃ丸	アイレム	¥7,000
よ	妖魔忍法帖	日物	¥8,000
	4-Dウオリアーズ	セガ	¥8,000
ら	ラスタンサーガ	タイト	¥25,000
	ラストミッション	DECO	¥9,500
	ラピオレプス	V・C	¥23,000
	ラフレシアン	セガ	¥5,000
	ラビリンスランナー	コナミ	¥15,000
	ラッシュ&クラッシュ	カプコン	¥9,500
り	リバレーション	DECO	¥3,000
	リベンジオヴドウ	タイト	¥9,500
	陸海空	タイト	¥9,000
れ	レインボーアイランド	タイト	¥23,000
ろ	ロードファイター	コナミ	¥5,000
	ロードランナーI～IV	アイレム	¥6,000
	ロンパーズ(ROM)	ナムコI	¥9,000
わ	ワンダープラネット	DECO	¥9,500
	〃 (ROM)	DECO	¥6,000
	ワードナーの森	タイト	¥9,500
	ワールドコート	ナムコI	¥55,000
	ワンダーモモ	ナムコ86	¥28,000
	ワールドコート(ROM)	ナムコI	¥8,000
	ワースター89→88	ナムコI	¥5,000
	ワールドカップ(P無)	テクモ	¥8,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



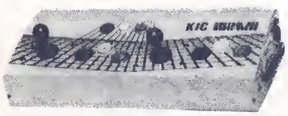
麻雀 麻雀

タイトル	メーカー	価格
リアル麻雀	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	サンリツ	¥3,000
チャイニーズカジノ	V・S	¥5,000
麻雀シスターズ	東亜	¥5,000
麻雀学園II	フェイス	¥12,000
アイドル麻雀	S・S	¥16,000
S・リアルP2	セタ	¥9,000
麻雀個人教授	H・D	¥9,500
ロイヤルナイト	日物	¥3,000
ナイトギャル	日物	¥3,000
クリスタルギャルII	日物	¥5,000
ハウスマヌカン(P無)	日物	¥5,000
スウィートギャル	日物	¥5,000
制覇	日物	¥5,000
美女っ子夢物語	日物	¥5,000
ギャルの告白	日物	¥16,000
花のもも子組	日物	¥9,500
麻雀学園	ユウガ	¥9,500
Gメン89	日物	¥9,500
麻雀ビタミンC	H・D	¥9,500
テレフォン麻雀	日物	¥9,500
お雀子館	V・S	¥5,000
麻雀大予言	V・S	¥90,000
キャンパスハンティング	ダイナックス	¥50,000
麻雀大霊界	ジャレコ	¥9,000
トリプルウォーズ	日物	¥55,000

麻雀パネル㊮ ¥7,000
中間ハーネス1本 ¥2,000



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!



―― 90型モデル ――
キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC-045)
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

来店の方に一言！突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★受付時間★
平日 AM9:00～PM11:00
日祭 PM1:00～PM10:00(電話注文のみ)

どんどんリスト注文表を請求して下さい。(係員は暇をもてあましています。)
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

GAMEST ゲーメスト

8月号 プレゼント

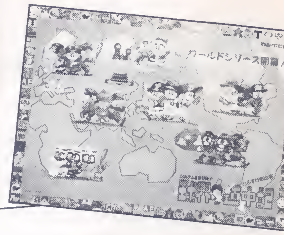
プレゼント希望の人は

7月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
7月30日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表
ゲーメスト8月30日発売10月号誌上にて発表。

1 ナムコ提供球界道中記ポスター（5名）

拡大縮小フル回転！



2 カプコン提供戦場の狼IIポスター（5名）

戦場に情けは無用だ！



3 ㈲アミューズビデオ米子提供グハグハけんちゃん（4名）

お腹を押してビックリ似てる似てる！



4 雑君パスケース（5名）



ブラック&シルバーのシックなデザイン

5 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）

テレカ用イラスト大募集中!!



6 ㈲アミューズビデオ米子提供ゴリラストップランプ



こいつを付けてセイフティードライブ

7 ナムコ提供クラックスグッズセット

超ロングラン・プレゼント



8 ゲーメスト特製ポストカード（5名）

エプロン姿がエーツ！！



9 毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



㊙の世界へあなたを誘う

当選おめでとう 6月号プレゼント当選者発表

カプコン提供 レッドアリーマーバッジ
（宮崎県）佐藤ともひこ君
（群馬県）泉谷悟史君
（埼玉県）今井 守君
（埼玉県）柳田 豊君
（千葉県）高野荘栄君
（東京都）佐藤 宰君
（東京都）成島忠幸君
（東京都）馬場 崇君
（東京都）森口 聡君
（神奈川県）須藤秀希君
（神奈川県）伊勢谷大輔君
（静岡県）大橋慶輔君
（新潟県）石井 慶君
（大阪府）永田智枝さん
（鳥取県）瀧山康一君
（広島県）高橋基樹君
（福岡県）田中妥騎君
（福岡県）山口 総君
（福岡県）北出淑美さん
（熊本県）古川 守君

ゲーメスト読者サービス部提供 雑君トレーナー
（東京都）片山栄太君
（東京都）石橋秀夫君
（神奈川県）P.N みゃおりん
（福岡県）山根浩幸君

雑君パスケース
（岩手県）遠藤和幸君
（神奈川県）能登谷聡司君
（愛知県）井上統雄君
（三重県）塚本祐子さん
（兵庫県）早矢仕幸さん

ナムコ提供 KLAXバッジ
（群馬県）奈良弘雅君
（埼玉県）安原多加志君
（埼玉県）奥冨弘光君
（東京都）斎藤和弘君
（神奈川県）栢沼良行君
（愛知県）鎌倉裕行君
（富山県）横山真太郎君
（大阪府）岩村正晴君
（大阪府）後藤裕之君
（兵庫県）寺田直人君

ゲーメストアイランド オリジナルテレホンカード
（栃木県）田嶋啓志君
（茨城県）神谷智洋君
（岐阜県）谷許寛明君
（奈良県）疋田安司君
（大分県）関屋 豊君

ナムコ提供ウイニングラン 鈴鹿GPステッカー
（北海道）西本英樹君
（秋田県）仲沢 誠君
（福島県）橘 里史君
（群馬県）西巻直樹君
（茨城県）三五秀昭君
（埼玉県）岡島 進君
（東京都）岩下俊秀君
（東京都）若山靖弘君
（静岡県）関矢高志君
（愛知県）久野 裕君
（富山県）新田弘志君
（和歌山県）佐本貴由君
（奈良県）副島 篤君
（奈良県）宮永英典君
（大阪府）赤崎純一君
（大阪府）和田保繁君
（広島県）江畑佳典君
（福岡県）杉浦洋一君
（福岡県）立石洋樹君
（長崎県）坂本博幸君

㊙生写真
（宮城県）太田文亮君
（埼玉県）阿部 進君
（千葉県）請川 聡君
（東京都）芝波田亮君
（東京都）野口麻美さん
（大阪府）生藤真行君
（大阪府）幾高大貴君
（広島県）伊賀上真一君
（福岡県）千手裕介君
（福岡県）大音孝道君

ゲーメストオリジナル ポストカード
（宮城県）網代 淳君
（神奈川県）保田 章君
（大阪府）香山由佳さん
（広島県）P.N 霜月水無君
（熊本県）岩見健由君

日本ポミネカシズム 第1部

笑いのネタは読者様。あの特別アンケート、ここに発表――。

第一回『読者様おわらえ!!』

どーーも。ワタクシ、すべてのモラリストを挑発し続ける馬鹿ライター（兼マンガ家）雑君保プであります。いよいよ始まった新企画『日本ポミネカシズム』、やるんじゃなかったとゆーー気持ちと、やめときゃよかったとゆーー気持ちが混ざって、何かフクザツな心境です。あら？

まーーとりあえず今回は、6月号のアンケートを基に読者の抱く『夢』『異性像』そして『現実』をスルドくえぐってみます。

上層部から「徹底して過激であれ」とのお達しがあったので「そうまで言われてはしょーがなかろう」と、泣く泣く好き勝手に暴走させていただきました。泣く泣くっスよ、泣く泣く。シクシク⬆――ほら。

今回はアンケートで、記事にすることに触れてなかったため、ペンネームを書いている人がほとんどいないのでイニシャルでの紹介となりました。

さて、この日ポミで今後アシストしてくれる古葉美一君に、最初とゆーーことで自己紹介してもらいましょう。

はじめまして、アシストの古葉美一です。こばぴーって呼んでくださいね♡（やめろ）初めはおとなしくしてよーと思ったんですが、例のお達しがあったので私も泣く泣くやな奴に徹しよーと思います。徹すると言ったからには、もう開き直ってしまうぞゲへへへへ、良識も倫理もクソくらえ。

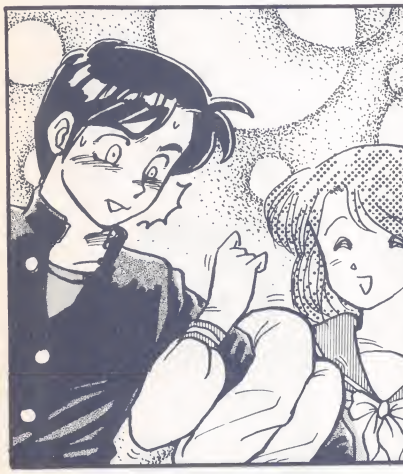
以上自己紹介終わり！

…てなわけで、極めて冒険的かつ暴力的新企画、日本ポミネカシズムがスタートしました。もー誰にも止められない。止められるもんなら止めてみよ。止めたら恨むけど。

文責　雑君保プ
　　　古葉美一

異性（男）

意外な女性。意外にも彼女は軟体動物だった、なんて設定はどうだろーか？ 島根県K・F君だー。



猫のような目と性格のショートヘアの女の子。兵庫県H・O君。それは妖怪というやつであろう。



ギーガーしてる人、ゴーファーみたいな子。愛知県H・G君。彼女がいるらしーのがちょっと怖い。



今月のイッパツ大逆転！

実に愉快なイラストがあったので、アイランドから借りて来た。左が富山県の臼井勇人君。右は東京都のDEATHFighter君だ。





なれあい新紀行〈一〉

文／矢本 広

人が人に傷つきながらもかかわりを持とうとするのは、多分、自分が他者との交わりなくして生きることが、極めて困難であることを知っているからなのであろう。そうでなければ、いくら「家庭」という因子がかすがいになっているとは言え、人生の大半を、日々あの奴隷船の如きラッシュアワーの通過儀礼を通じて過ごしてゆくことなど、どうしてできようか。

夢

雑君保プ（以下プ）…それでは読者様共の夢について対談形式で考察してみよう。

古葉美一（以下美）…『ねてる時に見るもの』。うぬぬぬ実にくだらん実に陳腐。なぜみんなして同じことを書いて来るんだァ—千葉県T・H君はじめとする全国14名——。

プ…こ——ゆ——のに限って『ポミネカシズムとは？』何ていきなり問われると『何それ食いモンすかあ？』とかお茶をにごしてくる。思いきり奇をてらったつもりかもしれんが『世界征服』の類も死ぬほどいてこっそり物騒な世の中だねえこりゃ（皮肉）。



美…『アメリカへ渡ってデッカイことしたい（和歌山県K・S君）』どんなデッカイことなんでしょ？

プ…どこがよ。

美…腹に一物。

プ…アメリカは人凄いらしいからなって、何がだ——。

美…デカイだけで頭まで血がまわらないかもしれん—。

プ…ところでこの北海道のT・Y君の『ルミさんを完全にモノにすることだ〜（まだ1/4）』って夢、ひっかかる。『モノにする』の1/4って、何なんだ？

美…体の1/4を切り取って自分のモノにしたのか、あるいは……。

プ…先っぽまでとか（一部笑）。深く考えなくていーぞ。

美…『救世主になりたい』東京都のペンネーム永美子さん。『人類を滅亡させたい』羽村町のM・Yさん。こりゃあ面白い対決になりそーだ。

プ…『仏陀になる』にはかなうまい。まさに夢、の兵庫県T・H君。なってどーする。

美…どーでもいいけど、これって全然考察になってないよーな気がするなあ…ってそんなマジメな企画じゃないけど。

プ…じゃ——ボチボチしめちゃいましょ——かグギギギ。

美…アヒィー何すんのー！

プ…絞殺。

現実

美…夢に対して読者様共がどのよーに現実を受け止めているか、真剣に考察するフリをして笑い飛ばしてみましょう。

プ…つまり現状に満足してない理由を述べてもらったわけだけど、『金もちの家に生まれたかった』愛知県のY・O君。いきなり究極のないものねだり野郎ってかんじ——。

美…『彼女がいないから』というのが多いこと多いこと。父ちゃん情けなくて涙出てくらあ。福岡県のS・T君はじめとする全国17名——。

プ…男だからねぇ。『ゲーム好きと呼ばれてから女にもてないから』神奈川県K・F君。ゲームのせいなのか？もう一度よおおく考えてみなさい。

美…『人生に疲れた…』って17歳でそんなジジくさいこと言うなー埼玉県A・Kさん。…って女の子だよこの人。じゃやババくせえだケケケ。

プ…なんかつけ物臭そうな表現だな。『鼻血が止まらない。せきとたんも止まらない。病気かな？もう3日目』おいそりゃ病気だ大阪のY・T君生きてるか？死んでたら"故"をつけるから連絡くれ。

美…いや戒名の方がいいかもしれませんよ。ホトケも読んでる日本ポミネカ。へへへへ、とりあえず早く死ねー。

プ…➡…まあ上からの命令だからねー。長生きして下さいね（裏切り）。

美…あくまで不本意なんだってばー。いいけどー。『身分をわきまえない人が多い』という千葉県のH・K君。きっとこの人は弟とか後輩に下剋上的にナメられてるんだろーなー。そんな時には斬り捨て御免だ殺せ殺せー。

プ…あ、これこれ。千葉のO・T君。現状には『満足してる』のに夢は『死ぬこと』ポミネカシズムで『女体』を想像する13歳。どんな13年間を生きてきたんだろ——か。

美…この対談やたら人が死ぬけど、プさんだけ死んでませんぜー、とゆーワケで死んでちょーだいね、ドス。

プ…そそそんな強引なぁ、いてぇ——これがオチ？

異性(女)



これが女性読者の求める理想の男性像だ。男はこうでなくっちゃ。

女性読者は今、どのような男性を求めているのであろうか？男性読者の最も気になるところではあるが、あまり期待しないほうがいいでしょう。

『歌って踊れてスポーツ万能の超美形の人（埼玉県A・Kさん）』『筋肉質（千葉県匿名希望）』『ロストワールドの超戦士。よーするに筋肉モリモリであれば…♡（神奈川県ペンネームみやおりんさん）』

何じゃそりゃ——！

街角パフォーマンス

このコーナーは『いかに変な場所で、いかに馬鹿らしい（恥ずかしい）ことができるか？』という企画である。

恥も外聞も人生もかなぐり捨てて投稿していただきたい。写真は、なるだけ鮮明に写っているほうがいいぞー。よろしくウ——!!「街角パフォーマンス」係まで。



かくして人は「社会」という共同体意識の海の中を、他の人格と渡り合いながら泳いでいくのである。

「旅に出たい…」

日がな一日都会の喧噪にもまれる生活の中で、しばしば人は、そんな思いを胸中に抱く。のどかな田園風景、土用波猛り狂う北海の岸辺、あるいは水を打ったような荘厳な静けさの中に黙してたたずむ山寺。人は皆、それぞれ思うがままの心のふるさとを脳裏に描き、己の胸の内で反すうするうち、いつしか足は道祖神に誘われるままに、見知らぬ道を歩み出すのである。それは、子供が母の乳房にすがりつく様によく似ている。人は自然に対しては、永遠にマザコンなのかもしれない。

私もある時、一身上の都合で、あてのない旅に出たことがあった。

旅ゆけば
幾年過ぎて
時効成立
怠精如

筆を矢立に収めると、私は大した理由もなく北へ向かった。

次号予告！

さて、次号日本ポミネカシズム（第2回）は『掘り出しモノ大集合』と題して、廃盤になったレコードから隠れた名作ビデオ、はたまた富士樹海に埋もれている爆笑白骨死体まで幅広く紹介していきます。

次号以降の予定は…。

『僕は地獄の名コック』

今回はかき氷がテーマです。「こんなん食えるかー！」というものすごいかき氷の作り方を募集します。ちゃんと試食します。

『何でも相談室』

あなたの将来の悩み、性の悩み、恋の悩み、心のモヤモヤをスパッと晴らします。

『誌上大討論会』

投書により行います。今回はテーマを募集します。なるだけ変なのを考えてください。

ゲーメスト編集部内、日本ポミネカシズム「〜」係まで。

日本ポミネカシズム第2部　ゲーセンおわらえ

雑保　君プ

194X

～イギリス軍パイロット武勇伝～





あの女性士官に
最後まで
使ってもらえます!!
おおっ
おおっておまえ……
ダー
今なら!
石けんをえらぶと
アブラ
ん〜〜
チッチッチッ
は?
汗の音
ダ
ダ
パラリ
アンネフランクダイアリー
おやっ
ピタ
さあ第二の人生をチョイス!!
人生じゃねーっての
ブックカバーの場合は何と!
ヒットラー総統の日記のカバーになれる!!
パラ
パラ
歴史にのこれるよ
カワ
奇跡的に助かった我々は国で英雄となり、1943年には特別にミッドウェー海戦に参加することとなった。
BAGOOOM!!
焚書はお手のもの
もやしちゃえーい
カチ
あ....
The End
※ナチスも戦争もキライなので軍服等の設定はいーかげんです。
竹ヤリの的になって国民の士気を高めるのと
マルタになってジワジワ死ぬのと
どっちを選ぶ?
もーやーん
トホホー
ザ・究極の選択ゲーム!

札幌そごう内ゲームスポット =2

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	1,462,390	△JEY'S-㋳巻まきまきBok♡	40面
2	戦場の狼II	999,990+α	△JEY'S-Mr.まさき君	2Pプレイヤー使用 ALL+カンスト
3	クラックス	3,075,925	△JEY'S-やまき コーイチ	ウェーブ46 まだ×100
4	マーベルランド	1,470,480 395,000	△JEY'S-Mr.まさき君	NORMAL ALL EASY ノーミスEND
5	エアーバスター	1,646,620	△JEY'S-RYU	ALL クリア ラストタコミス
6	ファイナルファイト	2,839,160	△JEY'S-RYU	ガイ使用、6面ボス残りがあれば……。
7	デンジャラスシード	4,136,450	△JEY'S-Mr.まさき君	α、β、γ合体ALL たぶんあと4万はのびる
8	R-TYPE II	884,700	きみさん	S2-5
9	ブロクシード	307,688	SG-LUM	ライン161 レベル44
10	パワードリフト	7'05"65 6'56"64	△JEY'S-SUN・J.Y △JEY'S-JIN(神奈川)	Dコース Eコース (今月で集計終わり)

めざせ ハイスコア!!

新規掲載希望店の皆様、ご応募ありがとうございます。さすがに一度に全部載せることはできませんが、できるだけ多くのお店が載るように努力します。(担当)

NTK2店合同 ☆=15

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC	4'10"1	AVG-舞奈	初級クリア
2	パロディウスだ!	574,200	JAF-ウカピMYM	8面 タコさん オートパワーアップ使用
3	グラディウスIII	840,080	TZK-T.T	10面 B装備 F.F
4	戦場の狼II	662,000	目黒博志は元気だよ	6面
5	スノーブラザーズ	1,207,990	モンドコドン	39面
6	トライゴン	490,840	AVG-WAR	6面
7	カダッシュ	1コインクリア	恵中のとりもと君	忍者 レベル16 EXP:31239
8	WGP(オートマチック)	120ポイント	JAF-サンドラなみへ Y.O	クリア
9	WGP(4速ノーマル)	120ポイント	JAF-ちゃったさん3号 Y.O	クリア
10	WGP (6速レーシング)	120ポイント	JAF-Y.O	クリア

プレイシティキャロット琴似店 ☆=12

北海道札幌市西区琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	813,500	△JEY'S-とくみつ	
2	パロディウスだ!	799,100	△JEY'S-とくみつ	
3	スノーブラザーズ	50面	△JEY'S-BOK♡	2019220 Pts.
4	クラックス	4,474,844	△JEY'S-BOK♡	セレクトあり WAVE 77
5	戦場の狼II	999,990	ケンちゃんチャコちゃん、ヤッチくん	2名
6	キャメルトライ	3'14"3	NGM-BIN	エキスパートコース
7	トライゴン	8面		1P
8	ファイナルファイト	2,620,360	△JEY'S-とくみつ	6面
9				
10				

プレイシティキャロット旭川店 ☆=12

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル 2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	999,990	ARIS	ノーマル 1コインオール
2	スノーブラザーズ	1,735,990	WHIM-AION-ちた	ノーマル 50面
3	クルードバスター	194,200	AION-もうやる気が…ROX	ノーマル R-5
4	ファイナルファイト	2,384,340	ARIS	ノーマル コーディー R-6
5	クラックス	WAVE 76	SAB	セレクト無 イージー 11,874,754
6	クラックス	WAVE 95	AION-AOT	セレクト有 イージー 4,683,418
7	エアバスター	1,348,000	P・A-NERO	ノーマル 1コインオール
8	スーパーフォーミュラ	5'40"975	たけぞう	レバー 36PTS ワールドチャンピオンシップ
9	スーパーフォーミュラ	2'47"323	たけぞお	レバー スズカ
10	スーパーフォーミュラ	2'11"329	たけぞを	レバー デトロイト

ハイテクセガ青森 ☆=2

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	3,368,580	あたたち-犯って得した!	クリア 犯りましたー
2	ファイナルファイト(コーディー)	3,000,530	ソリッドバイオレンサーあたたち	クリア 犯りましたあー
3	ファイナルファイト(ハガー)	1,283,620	RND	5面
4	空牙㊾	4,337,300	あたたち-セイレーン犯るしか!	セイレーン 2周クリア
5	鮫!鮫!鮫!㊾	2,248,460	のかのかのかかんかんこんかんこかん-あたたち	10-09
6	G-LOC	5'54"6	T軽じゃあー-あたたち	14面上級
7	ハットリス	108,916	ピストン野郎-MAJ	SET100
8	コラムス	6,253,800	E-SWAT'S Mr.ブージェルミン	JEWEL 5472 LEVEL 165
9	戦場の狼II	999,990+α	Heavy KGB㋮ やられーりおかされぞう㋐	クリア、2名
10	エイリアンストーム	クリア 9.14	敵が黄色く燃える!-あたたち	スクーター

ゲームプラザヴィクトリア ☆=5

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	912,500	FSR	2周1面 連射 タコ使用 マニュアル
2	スノーブラザーズ	2,512,500	HOZAKY-Y・F	ALL 1UP 0 残0 ノーマル
3	トライゴン	521,750	JOE	R-7 ノーマル
4	コラムス	7,959,805	HOZAKY-Y・F	JEW6162 LV 185
5	戦場の狼II	999,990	HAC-なすび	ALL 1P1コイン ノーマル
6	エイリアンストーム	ミッション3-ステージ9	Mr.ソフトクリーム	
7	ファイナルファイト	3,291,220	HAC-なすび	ALL 1コイン ハガー ノーマル
8	ハテナ?の大冒険	2,419,200	HOZAKY-Y・F	ALL 1コイン
9	グラディウスIII	1,175,140	SHORIN	2-9 TYPE-B連射
10	1941	12,275,100	ATSUSHI	ALL ノーマル

ファミリーランド ☆=4

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0175)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(ビック=バイパー)	668,600	AION-GND	8面 マニュアル
2	パロディウスだ!(たこ)	658,400	AION-GND KRM、俺に会いに来たのか?	8面 マニュアル
3	パロディウスだ!(ツインビー)	599,500	AION-NOR-おでん屋	8面 オートマ
4	パロディウスだ!(ペン太朗)	なんでみなさんやらQちゃんみたいで	ないの? かわいいのに!	
5	クラックス(EASY)	7,608,629	やまたい、やまたい、やまたい、やまたい、やまたい、やまたい、	面セレクト無し 69面
6	グラディウスIII(A)	526,050	AION-FRP	10面・レーザー地帯
7	グラディウスIII(B)	1,225,920	AION-AU-KGT.A	2周目 7面㊍
8	ファイナルファイト	2,565,520	MoAi-AION-M・TAN	6面 コーディー使用 社長室前
9	戦場の狼II	999,990	AION-WIN KRMよ、やすらかにねむれ	ALL KRM追とう記念スコア
10	マーベルランド	694,300	愛と正義の㊣名物、いちごだいふく1個150円。	4-2 後半 愛舞

弘前ハイローザスペースランド ☆=12

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	1,477,340	KOU	ALL、ノーマル設定 ノーミス、残6
2	戦場の狼II(1P)	999,990+α	しゃぶられぞう㋣、つらぬかれぞう㋮、ちぎられぞう㊎	ALL、ノーマル設定 NDK(中野男色協会)
3	クラックス(ノーランピング、セレクト無)	15,145,603	ちちくばれーり べろりべろられぞう㋓	ALL、イージー設定 弘前で淋病大流行
4	クラックス(イエスランピング、セレクト有)	3,923,595	ふぐられーり なめられぞう㋓	1~85、イージー設定 弘前で梅毒大ブーム
5	スノーブラザーズ(1P)	910,890	だんしょかれーり はおられぞう㋙	R-32 ノーマル設定 犯人はブラックホール
6	エアバスター(1P側)	1,736,820	どんづあなれーり はめられぞう㋣	㊾ALL、ノーマル設定 ステルスボンバーB-93
7	ブロクシード(スコア)	761,792	たまられーり さんだられるぞう㊟	㊾L=187、ノーマル設定 コラムスと交換のため
8	ブロクシード(ライン)	ライン=283	しもばれーり ぎじゅかれぞう㊟	㊾Lv=74、ノーマル設定 今日で最後。しくしく
9	ハテナ?の大冒険(1P)	2,302,800	単位られーり 6コ落とされぞう㊟	ALL、ノーマル設定 それでも進級しました。
10	ファイナルファイト(ガイ)	3,000,710	しばられーり しごかれぞう-あたたち	㊾R-6、ノーマル設定 だやー!(ネームの続き)

ハイテクセガ平岸&南7条店

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	11,060,400	WHIM-AION? うそぎょう ざまー	イージー 7人設定 2-4
2	クラックス	1,449,980	Mira	イージー
3	スーパーマスターズ	−10	あわの	ダブリ使用
4	アウトラン(D)	4'33"75	あわの	1回減速あり
5	大旋風	10,000,000+α	ZINMA	(南7条店)
6	マスターオブウェポン	3,451,440	㊫-CPU-オギノ	(南7条店)
7	M.V.P.	チーム打率647	O・K・Y	(南7条店)
8	ターボアウトラン	8'09"09	とみざわ	(南7条店)
9	パワードリフト(B)	6'58"30	富沢	(南7条店)
10	グラディウスII	776,300	JDT-BAB	(南7条店)

ゲームポイントフリーウェイ ☆=6

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハード)	320,883	FPS-M・・GD	ノーマル ジュエル優先 ジュエル922 レベル35
2	トライゴン	564,910	FPS-OOパンチ!	ノーマル3機 R-7
3	スノーブラザーズ	1,323,690	FPS-Y.K	ノーマル R-40
4	パロディウスだ!	1,089,000	FPS-99.8%SJr.	ノーマル タコ 2-3
5	戦場の狼II	1,000,000+α	FPS-99.8%SJr.	ノーマル 1コインクリア
6	エイリアンストーム	8.80	FPS-M・・GD	ノーマル 1コイン3-7 ボス
7	ハットリス	44,508	FPS-Y.N	ノーマル SET-53
8	カダッシュ	EX=22216 L=16 G=1011	BMT-MAX	ノーマル 僧侶 1コインクリア
9	カダッシュ	EX=25595 L=15 G=473	BMT-MAX	ノーマル 忍者 1コインクリア
10	ゼロウイング	4,190,200	1000万はあきらめない! SJr.くん	3周目8面 ノーマル 自己ベスト580万!

プレイシティキャロット八戸店 ☆=1

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ(1P)	1,265,120	うおーっ!!ことIYG	42面
2	コラムス(1P)	643,233	なかすくん	J-1433 L-50
3	クラックス(1P)	18,315,160	HIT-ARY	ALL 面とばしあり
4	バトルシャーク	10,419,750	BEE	9面
5	戦場の狼II(1P)	999,990	RADISH-T.S	ALL
6	ファイナルファイト(1P)	2,508,270	FUKAHATA	6面 コーディー使用
7	鮫!鮫!鮫!	3,274,900	う♡え♡す♡ぎ	11-7 ランクイージー
8	パロディウスだ!	577,100	ふざけてるよ! ESWT-管理人㊖	2周目1面 タコ
9	パロディウスだ!	519,700	くさってるよ! OAG²-管理人㊖	2周目1面 ツインビー
10	エイリアンストーム			スコア募集中

ハイスコア通信ーお店からー

●PC琴似(北海道)
店内改装し、店がかなり広くなったら新ゲームも一部50円になります。

●WTT高崎2号(群馬)
グラディウスシリーズ全5作が勢揃い!(パロディウスだ!以外はすべて50円)新幹線を使えば上野から1時間で来られますよ。(店員・㋐)

●PC二荒(栃木)
6月1日よりプレイシティにかわりました。

●ポニーワールド・ザ・コング(埼玉)
店の気まぐれで50円2クレジットのゲームが出現!!

●扇が丘レジャセンター(石川)
G-LOCが入荷してからABIIの人気が上がりました。これならアパッチ3を持って来てもインカムが上がる?

●BC京都(京都)
テトリス再集計中!!現在8名カンスト!

●ゲームスポット大橋(長崎)
平成二年度新人スコアラー発掘キャンペーン実施中です。

第3回 ゲーム懸賞論文募集

こらえて生きる男ばかりじゃない！君の胸の内を書きつづるのだ。

「これを待っていた!!」という読者も多いはず。そうです、筆まめゲーマーのための懸賞論文募集が3度目の復活!! 君は、みごと大賞を勝ち得ることができるか!?

■テーマ
●ゲームに関するもの
●ゲームセンターへの注文
●私とゲーム
●最近のゲームへの注文
●ゲームの魅力
●偏見への怒り
●その他

■発表(作品入選者)ゲーメスト及びコインジャーナル

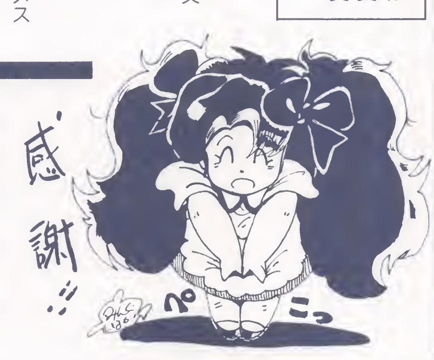
■枚数 400字詰め原稿用紙5枚から10枚以内

■締切 9月29日（当日消印有効）。住所、電話、年齢、職業明記。

■原稿送付先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
(株)新声社 ゲーメストGAME懸賞論文係
(担当：高橋己代子)
〒530 大阪市北区兎我野町9-23 聚楽ビル
(株)コインジャーナルGAME懸賞論文係
(担当：佐藤匡)

増刊第2弾の企画大募集！アンケートハガキで送って来てね。

うみゃーありがとう!!ゲーメスト初の増刊号"ギャルズ♡アイランド"はすでに完売で、とっても大感謝なのだ。これもすべて読者の皆様のおかげです。へへーっ(平身低頭)そこで増刊の第2弾を読者の皆様と、またまた一緒につくっていこうと思ってまーす。くわしくはアンケートハガキを見てくださいね。まってまーす!!



プレイシティキャロット仙台店 ☆=48

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	834,110	AIŌN-ALPHA	9面チョンボス
2	スノーブラザーズ	3,490,250	GESSY	ALL
3	パロディウスだ!	1,048,900	AIŌN-ALPHA	ビッグバイパー 2-2
4	パロディウスだ!	791,800	EGA-OCT	ツインビー 2-1
5	パロディウスだ!	914,900	AIŌN-ALPHA	ペン太郎くん 2-2
6	戦場の狼II	999,990	TROPICAL-CAT うめもりくん	ALL
7	クラックス	14,321,403	まさかの時にスペイン宗教	94面
8	マーベルランド	1,559,920	パコなんかきらいだ	ALLノーミス
9				
10				

プレイランドファンタジー ☆=12

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	664,010	超ヘタ ALPHA㊟	ノーマル 8面
2	エイリアンストーム	9.38	怒羅権-RYU ㊟	ノーマル 全面クリア ゴードン
3	ファイナルファイト	3,247,150	超ヘタSPREAM-Y.V ㊕㊝	ノーマル ALL コーディー
4	G-LOC	2'53"9	DRACOLL	イージー 初級
5	戦場の狼II	999,990+α	超ヘタなのネン! SPREAM-Y.V ㊕㊝	ノーマル ALL
6	パロディウスだ!	800,500	Y. S	ノーマル 2-2
7	カダッシュ(戦士)	60,000+α	D-BOY ドリンクおたく ㊕㊝	ノーマル ALL
8	カダッシュ(魔法使い)	60,000+α	じじい元気 SPR-Y.V ㊕㊝	ノーマル ALL
9	カダッシュ(僧侶)	60,000+α	事故ったよ SPR-Y.V ㊕㊝	ノーマル ALL
10	カダッシュ(忍者)	60,000+α	おつかれ! SPR-Y.V ㊕㊝	ノーマル ALL

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(ビギナー)	2'57"2	しろうちゃん(ドッギャーン)	1コイン全面クリア ノーマル設定
2	スーパーモナコGP(7速)	5'39"32	布施博崇	D.P=5064 ノーマル設定
3	レーシングヒーロー(オランダ)	53,401,810	RMC-SHO	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	コラムス(ハード)	2,880,895	Z.G35万	J3615 LV112 ノーマル設定
5	1941(1P)	12,397,900	くそげーくらぶ ZZZ-MIKA㋗	1コイン全面クリア ノーマル設定
6	ファイナルファイト(ガイ)	2,917,980	ZAŌ-HIR	1コイン6面 エブリー設定
7	スーパーフォーミュラ(日本GP)	2'50"655	狛いヌ	レバー、ノーマル設定
8	スーパーフォーミュラ(アメリカGP)	2'18"807	狛いヌ	レバー、ノーマル設定
9	ダイナマイトデューク	393,220	青木	1コイン7面 ノーマル設定
10	エイリアンストーム	8.70	チャリオッツスクーター	M3-ST7 スクーター ノーマル設定

ゲームブティック ジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ(スペシャル)	371,500	BEKA!	クリア5'50"09 ノーマル設定
2	スーパーモナコGP(7速)	4,934	Z・G35万	トータル5 50"80 イージー設定
3	ハテナ?の大冒険	1,617,400	AU?	1コインクリア イージー設定
4	トライゴン㊤	483,700	SPREAM-BOMB	ラウンド5 イーぞー設定
5	カダッシュ(プリースト)	41,251	ドラゴン象ぶたさん	1コインクリア イージー設定
6	コラムス(ハード)	7,004,857	SPREAM-BOMB	J.5776、L.174
7	クラックス	167,548	AU?	7面(6面までクリア)
8	ドラゴンパンチ	1,054	脳みそ3個(1つ)	おっと穴うめ
9	スーパーマスターズ	−11	イーグルみっつしんぼ	またも穴うめ
10				

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン(1P)	532,330	TROPICAL-CAT	3機 ノーマル 7面
2	スノーブラザーズ(1P)	1,438,410	TROPICAL-HG	3人 ノーマル 34面
3	NAM-1975(1P)	494,700	FXT-TON	3人 ノーマル 5面
4	パロディウスだ!	548,100	TROPICAL-CAT	3機 ノーマル 8面 オート・タコ
5	ラフレーサー(1P)	61,900	RENAULT 5(金原、たまに電話くれ)	イージー 7面
6	ハテナ?の大冒険(1P)	2,053,800	IBC	ノーマル ALL
7	キャメルトライ(ビギナー)	181,680	RENAULT 21	ノーマル ALL 2'24"5
8	キャメルトライ(エキスパート)	260,430	RENAULT 21	ノーマル ALL 4'13"8
9	キャメルトライ(スペシャル)	435,500	RENAULT 21	ノーマル ALL 5'14"0
10	ヴォルフィード	2,571,190	RENAULT 5(金原、元気でやってるか)	3機 ノーマル 16面

ゲームイン・クーガー ☆=2

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(たこ)	571,700	Miss. J	9面ボス前 鶴岡
2	パロディウスだ!(ツインビー)	504,600	KGC-IHI㋗	8面ボス オート 鶴岡
3	パロディウスだ!(ペンギン)	433,800	KGC-J-MARK II㋗	8面 鶴岡
4	ファイナルファイト(ガイ)	2,612,860	BRACK-MAN	6面 鶴岡
5	ファイナルファイト(コーディー)	2,396,410	BRACK-MAN	6面 鶴岡
6	ファイナルファイト(2P) コーディー ガイ	1,445,620 1,095,570	Mr.Ⓙ KGC-IHI-㋗	6面後半（コーディーにより斬死） 鶴岡
7	戦場の狼II	100万+α	OZAⓂ	クリア 鶴岡
8	1941(1P使用)	12,200,500	MINOちゃん㋜	クリア（調子が悪い） 鶴岡
9	テトリス	100万+α	K. 井上	レベル99 ライン999 新庄
10	アフターバーナーII	33,462,590	佐藤 衛	14面 新庄

秋田キャロットハウス ☆=4

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	WAVE=67	BC-高原音夢♬	まん中スタート
2	戦場の狼II	メガクラッシュ未使用クリア	ESFORCE-Z.K	スコア=カンスト M=17
3	ハテナ?の大冒険	1,334,800	PWK	6面
4	パロディウスだ!	742,300	KEMA	オートツインビー8面
5	コラムス	2,246,823	Pochi	L=99 J=3154
6	ファイナルファイト	2,734,820	ゆきCHAN	コーディー使用 6面ボス
7	NEO-GEO	NAM1975 ベース	ボール、すごい演歌の	麻雀 入荷
8	OLD GAME	アーガス、バラデューク、	SON SON、エクセライザー、	その他多数
9	ぶたさん	復活しました。		
10	NAM-1975	271,300	軍人天皇	3面

ゲームランドキンコンカン ☆=3

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(ビックバイパー)	867,300	あぶそ	2-1
2	パロディウスだ!(たこ)	836,800	あぶそ	2-1
3	パロディウスだ!(ツインビー)	1,117,200	Tommy	2-3
4	パロディウスだ!(ペン太郎)	841,500	あぶそ	2-1
5	カダッシュ(忍者)	GOL-D 27,100 EXP 60,000+α	はんだ	ALL忍者
6	戦場の狼II	999,990+α	Pio、あぶそ	ALL 1P
7	クラックス	3,662,875	——	工場設定
8	カダッシュ(プリースト)	EXP 40,741	MOA㋻	ALL
9	カダッシュ(ウィザード)	EXP 54,677	まだまだ SPR-Y.U㊝㊕	ALL
10				

ハイテクセガ高崎 ☆=15

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド(裏面)	23,909,000	「バグらなくても90万」CSD-DAR	ノーマル 1コインALL 通常スコア909000点
2	G-LOC(初級)	2'27"1	愛人はフィリピンダンサー ESSAY-MB-新命明	ノーマル 1コインALL 究極はあと10秒
3	パロディスウだ!㊤(ペン太郎)	1,171,900(2周目4面)	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル 1コイン 面数優先マニュアル
4	戦場の狼II㊤	999,990	ESSAY-MB-JUN	ノーマル 1コインALL
5	ラインオブファイヤー(1P)	9,107,910	ロッドランド裏㊫ ESSAY-MB-新命明	ノーマル 1コインALL マーベルはタル稼ぎ?
6	M. V. P.	AV.550	天使幼稚園卒業生 吉田君	ノーマル 正攻法 先月のスコア
7	レーシングヒーロー(オランダ)	60,496,710	ESSAY-TMC-ILM	ノーマル 1コインALL BUG使用
8	レーシングヒーロー(アメリカ)	60,246,700	㊗古典5連続赤達成! 期末も阻うぜ! ILM㊧	ノーマル 1コインALL BUG使用
9	レーシングヒーロー(エジプト)	60,449,420	ILMは I LOVE M ㊘	ノーマル 1コインALL BUG使用
10	レーシングヒーロー(イギリス)	58,832,640	ESSAY-GRF-セニョール	ノーマル 1コインALL BUG使用

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=4

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	970,400	NHK	ノーマル2人設定 2周クリア
2	戦場の狼II	999,990+α	MOO	ノーマル 1コインALL
3	WGP(デラックス)	117	K・M	ノーマル 1P 1コインALL
4	1941	11,123,300	MOO	ノーマル 1コインALL
5	グラディウスIII	605,360	ゆきCHAN	ノーマル 1コイン2-1
6	キャメルトライ	505,410	NHK	スペシャルコース ALL 4'45"4
7	マーベルランド	1,147,550	ESFORCE-ZK	ノーマル 3人設定 1コインALL
8	ファイナルファイト	209,868	MOO	ノーマル コーディー 6面
9	空牙(1P)	1,022,430	NHK	ノーマル3機 5面ボス
10	空牙(2P)	1,243,920	NHK-あっち	ノーマル3機 6面

ザ・アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	7,657,000	JANJI	ALLクリア
2	マーベルランド	357,200	JANJI	
3	クライムシティ	268,000	杉田	元気か
4	サンダークロス	3,495,360	かとうちゃん	4R4面
5	R-TYPE II	602,700	いが	2R2面
6	スペースハリア	25,774,350	エム	
7	グラディウスIII	645,340	たけうち	9面
8	上海II	854個	たけうち	
9	TATSUJIN	4,624,670	いるり	4R2面
10	ウイロー	1,600,700	じゅんや	クリア

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=90

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	1,468,940	2周目ENDO君 Rin-Russell	2-7 3機
2	G-LOC(初級)	2'48"1	B・・BOY	ALLノーマル
3	G-LOC(中級)	4'25"9	REMIA㊙はRimi	ALL ノーマル
4	スノーブラザーズ	1,727,250	REO-SP	フロア38 ノーマル
5	パロディウスだ!	943,200	横浜のBKO	ビックバイパー マニュアル 2-1 ノーマル
6	パロディウスだ!	775,700	ケーキ屋	ツインビー マニュアル 2-1 ノーマル
7	レーシング・ヒーロー	60,459,300	MSO-10-LIE	ルートM→日→エジプト バブ有 ノーマル
8	コラムス	29,788,008	でも今はハットリスに超もえみちゃん	LEVEL295 ノーマル JWELS9999+α
9	クラックス	19,542,451	SUF-YOI-INAPH㊫	ALL ノーマルピング 面とばし㊮
10	バトルシャーク	12,264,170	疾斗	ラウンド10 ノーマル

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=6

東京都豊島区池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	1,015,000	DOLBY	1P ALL
2	1941	12,561,800	VG2-KAZ	1P ALL
3	エアバスター	1,408,400	CSC & NGC ∅1×TEXER㊂	1P ALL
4	カダッシュ	EXP 60,000+α	M・K-中村	忍者26031 GOLD LV20
5	スノーブラザーズ	570,340	マギーマン	1P 40面
6	戦場の狼II	938,200	じん あきひと	1P ALL(3P用)
7	WGP	120P	MMC会津	
8	ロッドランド	644,100	ALFRED	第二話 ALLクリア
9	ファイナルファイト	2,779,110	とっくん	ALLコーディー
10	ブロックアウト	203,007	YMO-辺訓	LV.29

ハイテクノーベル神保町 ☆=37

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン(1P)	1,933,810	TYRANT-ひむ㊇	ノーマル 全2周クリア ㊇
2	トライゴン(1P)	1,582,840	TYRANT-ひむ㊇	ノーマル 2-8 ㊇なし
3	キャメルトライ (エキスパート・スコア部門)	745,460	TYRANT キャメ㊊-MAC㊀	ノーマル 全面クリア 黒玉使用
4	キャメルトライ (エキスパート・タイム部門)	2'34"7	EXCEL-SSC キャメ㊊ VAP	ノーマル 全面クリア 黒玉使用
5	キャメルトライ (スペシャル・スコア部門)	830,540	TYRANT キャメ㊊-MAC㊀	ノーマル 全面クリア 黒玉使用
6	キャメルトライ (スペシャル・タイム部門)	2'56"9	EXCEL-SSC キャメ㊊ VAP	ノーマル 全面クリア 黒玉使用
7	ナイトストライカー (Pゾーン)	89,793,320	TYRANT-ナイス党 MAC㊀書記長	ノーマル 全面クリア まだまだですよあんた。
8	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,192,090	TYRANT-全日本ナイス党-ひむ	ノーマル 全面クリア もっこりパワー使用
9	ナイトストライカー (Uゾーン)	89,912,780	TYRANT-全日本ナイス党-ひむ	ノーマル 全面クリア 来年こそは…
10	ハットリス(1P)	291,450	EXCEL-SSC -VAPちゃん	ノーマル SET=292

荏原ゲームコーナー ☆=93

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (ビギナー)	1'23"6	キャメ㊊H.S (アポロ軍団)	ノーマルALL(タイム) 10秒台出したい
2	キャメルトライ (エキスパート)	2'23"3	キャメ㊊OYA-G (アポロ軍団)	ノーマルALL(タイム) 10秒台出したい
3	キャメルトライ (スペシャル)	2'43"1	EGC-キャメ㊊ ㊁MKZ	ノーマルALL(タイム) 20秒台出したい
4	パロディウスだ! (ビッグバイパー)	1,600,100	バカボンべん茶 (アポロ軍団)	ノーマル2周目3面
5	パロディウスだ! (たこ)	1,690,800	HST-㋔SPT	ノーマル2周目3面
6	トライゴン(1P)	1,640,810	S.P.T.(HST)	ノーマル2周目8面の4面ボス手前
7	ファイナルファイト (ガイ)	3,837,910	IGA(アポロ愚連隊)	ノーマルALL㊇ オレがシメるぜ
8	ファイナルファイト (コーディー)	3,878,150	IGA(アポロ連合初代総長)	ノーマルALL㊇ オレがシメるぜ、なめんなよ。
9	ファイナルファイト (ハガー)	3,627,660	ギャラリーもきんちょ〜 HST-SSC-MYR	ノーマルALL㊇
10	NAM-1975(1P)	1,064,500	集計お♡ね♡が♡い♡ JAG-H.Sより♡	ノーマルALL

中央プラザ大泉店 ☆=2

東京都練馬区大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,313,400	BMC-フリーザ-VAX	2周目3面 3番装備
2	スノーブラザーズ	1,646,170	くちゃおYSR	35面
3	クラックス	WAVE1〜11	BMC-HDO	1コインワープ無
4	クラックス	2,006,314	BMC-HDO	1コインワープ有 (56面)
5	戦場の狼II	999,990	BMC-TAP BMC-MK	1コインALL カンスト2名
6	カダッシュ	EXP 32199(戦士)	マイク ハガー	1コインALL クリア LV19
7	トリオ・ザ・パンチ	2,220,600	T. TAP	
8	スーパーフォーミュラ	2'15"039	HDO	イギリスGP ターボ車 レバータイプ
9	ロッドランド	632,200 No Miss 1コインクリア	ミルク	2Pキャラ 残8
10	1941(2Pクリア)	1P 5,297,700 2P 7,583,400	Mi-HAS & H.しばちゃ	合計1288万1100pts

プレイシティキャロット二荒 ☆=6

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	655,900	SRM-LOW	R2-1 1コインノーマル ビックバイパー使用
2	パロディウスだ!	919,800	MB-TPE-DIRⓇ	R2-2 1コインノーマル タコ使用
3	パロディウスだ!	475,600	SRM-ANICE CPF-B.FALCON㊌	R1-10 1コインノーマル ツインビー使用
4	パロディウスだ!	727,300	MB-TPF-寝不足	R2-1 1コインノーマル ペンタ使用
5	ファイナルファイト	3,269,900	CPF-Ōが3つ㋙	R6 1コインノーマル ガイ 三角とび NEW VER
6	ファイナルファイト	2,961,170	SRM-TPF-CPF-黒崎サマ	R6ボス 1コインノーマル コーディー苦節6日
7	戦場の狼II	999,990	ESSAY-MB-JUN SRM-TANAKI	1コインALL ノーマル トーマス使用
8	コラムス	2,846,098	UWM㋗	ジュエル-3519 L-110 ハードスタート
9	トリオ・ザ・パンチ	2,361,000	UWM㋗	1コイン ALL ノーマル 忍者使用 限界!?
10	鮫!鮫!鮫!	8,964,600	ESSAY-MB-SRM-TPF-宇塚まさお㋜	1コイン イージー 30-00㊇

筑波学園キャロットハウス ☆=15

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!㊇ (1Pバージョン)	10,000,000+α	LSP-TOP-K³	ノーマル3機 31-00達成 40-01でDEAD
2	スノーブラザーズ (1P)	1,784,460	MB-TPF-DIRⓇ	ノーマル3人 39面
3	コラムス (ハードスタート)	5,935,965	LSP-MSO-OUT 尿意がライバル	ノーマル設定 J=5361、L=162
4	トリオ・ザ・パンチ	2,361,000	UWM㋗	ノーマル設定 カマクラ使用
5	クルードバスター (3人設定)	335,920	LSP-SOD	ノーマル 6面ボス
6	クラックス (面とばし無)	8,465,694	LSP-MSO-OUT	イージー ノーランピング 100面クリア
7	ファイナルファイト ㊇ (コーディー使用)	3,247,700	TOP-ペルシャ麻呂	ノーマル2人 ALL
8	1941(P-38) ㊇ (低得点ALL部門)	1,067,100	宇塚先生切りかえし LSP-TOP-K³	6面0%昇進なし 究極は50万!!
9	鮫!鮫!鮫!(1Pver.) ㊇ (パワーアップ無部門)	3,096,880	やったぜおやじ!! LSP-TOP-K³	15-03 スピードボンバーは有り
10	忍	435,800	ウォン大人合唱団No2	イージー5人 ALL

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ! (ビックバイパー)	532,700	UFO水没	ノーマル㊇ 7面
2	パロディウスだ! (タコ)	635,600	フィリップ石田	ノーマル㊇ 8面
3	パロディウスだ! (ツインビー)	788,600	VIC	ノーマル㊇ 2-3
4	パロディウスだ! (ペンギン)	535,700	UFO水没	ノーマル㊇ 8面
5	戦場の狼II	581,750	コンバトラーV	ノーマル㊇
6	ファイナルファイト (ガイ)	2,773,310	マジンガーZ号	ノーマル㊇ 最終面
7	ファイナルファイト (コーディー)	2,462,170	ウルトラのハハ	ノーマル㊇ 最終面
8	WGP(オートマ)	108POINT	FGK	ノーマル オールクリア
9	WGP(4速)	109POINT	XOR	ノーマル オールクリア
10	WGP(6速)	117POINT	S. K	ノーマル オールクリア

稲毛サンシャイン ☆=5

千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,130,500	CHAT-UUM	2-2 ツインビー、Ⓜ
2	カダッシュ	60,000+α	CHAT-UUM AAS-SNGの2人	クリア 忍者
3	カダッシュ	60,000+α	CHAT-UUM AAS-SNGの2人	クリア 僧侶
4	カダッシュ	60,000+α	CHAT-UUM	クリア 魔法使い
5	カダッシュ	60,000+α	CHAT-UUM	クリア 戦士
6	キャメルトライ	654,390	AAS-ZAFS	スペシャル 黒玉
7	スノーブラザーズ	689,840	OGD	30面
8	エイリアンズ	300,500	Zip's	4面ボス
9	コラムス	2,266,722	AAS-Z-AFS	ハード J-2663
10	ハテナ?の大冒険	1,250,000	稲垣 謙	クリアならず

サンペデックナムコランド ☆=15

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	840,500	MIRAGE-MAX㋠ Ⓒ	ビッグバイパー 2周目の1面
2	トライゴン	629,450	CHAT-INFINITE-ずるずる㋠	8面 1コイン
3	スノーブラザーズ	509,490	CHAT-ネツゾウ組 本部	ROUND30 1人用
4	G-LOC	3'55"9	CHAT-INFINITE-ずるずる	初級クリア
5	エイリアンストーム (2P)	3-6	CHAT-ネツゾウ組 組長とお茶くみ	ロボ&兄ちゃん 8.46と8.78
6	コラムス	7,108,682	SFF-PSI-羽妙風沙	J-5840 Lv.176 L10スタート
7	バトルシャーク	12,503,660	ときあきらぶいーん	1コイン10面
8	クラックス	3,065,726	DIN	セレクト有 Rd-68
9	ファイナルラップ	2'25"15	JUN. K	1人Play
10	クォース (協力2P)	2周目9-3	CHAT-KIMあんど CHAT-INF-ずる²	2キ設定 バグで終了

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=1

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ! (ビッグバイパー)	657,200	4方向レバーの達人	1コイン9面(マニュアル) ㊇なし 4方向レバー
2	パロディウスだ! (タコ)	775,300	タイトーレバーがライバルⒺ	1コイン10面(マニュアル) ㊇なし 何で4方向なんだ!
3	パロディウスだ! (ツインビー)	643,500	4方向レバーの達人 (右下に死角有り)	1コイン8面(マニュアル) ㊇なし 4方向はつらい…
4	パロディウスだ! (ペン太郎)	211,600	高崎スクールオブビジネス御一行様	1コイン4面(マニュアル) ㊇なし 4方向でごめん!
5	バルダーダッシュ	111,650	あと少しでクリア	1コイン 3-4 ダイヤ=521
6	戦場の狼II	999,990+α	高速スクロール限界Ⓔ	1コインALL
7	トライゴン	662,460	4方向レバーの達人	1コイン8面(1P) ㊇なし タイトーレバー
8	ハットリス	123,966	ハットリス愛好会	平台(NORMAL設定) セット=119
9	M. V. P.	AV.238	タイトーレバーⒺ	初プレイ 1-0 勝利
10	テトリス (究極のカタテトリス部門)	999,999+α	AMP-HCM-IOA㋟ (デポ商会★雷あらし)	アマチュア台(EASY設定) ライン=933 〈左手プレイ〉

モンテカルロ ☆=3

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	999,990	YAG	ノーマル・1コインALL
2	クラックス	10,608,417	A..	セレクト無し・1コイン 76面・イージー
3	カダッシュ	EXP 60,000+α	ATF香津美リキュール	ノーマル・僧侶 1コインALL・G=4830
4	空牙	2,824,940	YAG	ヴァルキュリア㊇無し ノーマル・1コイン・2周目2面
5	ロッドランド(裏)	714,950	CSD-DAR	ノーマル・1コインALL
6	パロディウスだ!	907,600	T・S	ビックバイパー・マニュアル ノーマル・1コイン・2周目1面
7	マーベルランド	993,540	白岩道隆	ノーマル㊇無し 1コインALL・残2
8	トライゴン	298,260	矢野晴満	ノーマル㊇無し 1コイン
9	エイリアンズ	967,500	I. T.	ノーマル・1コイン・2周クリア
10	コラムス	1,152,936	NOP-OAC	ハードスタート・1コイン ジュエル2175・レベル71

ジャックアンドベティ ☆=6

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	999,990	Rin-Russell-OAC	ALL
2	カダッシュ (忍者)	60,000+α/20	香津美リキュール REM-OAC	G4395 ALLエリクサーあり
3	ロッドランド	661,900	R-ANGEL	第2話オール残1
4	コラムス	4,629,477	NOP-OAC	レベル142 ジュエル4660(リード)
5	トライゴン	1,687,520	Rin-Russell-OAC	2-8
6	G-LOC(上級)	6'49"9	やをいぢゅんいち	16面
7	パロディウスだ! (ツインビー)	770,000	NG3カバゴリラ星NAT³	10面後半
8	ファイナルファイト	3,239,340	NG3-XNO♡LILIA	(ガイ) 1コインALL残1
9	ファイナルファイト	3,092,790	NG3-XNOやをい君	(コーディー) 1コインALL
10	ファイナルファイト	3,156,190	YAS-OAC	(ハガー) 6面ボス

ハイテクセガ桐生店 ☆=1

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	3'00"8	ASC-M.K	ALL、1コイン あと10秒は?
2	G-LOC(中級)	5'40"7	コールサインは"ICE MAN"H・WADA	ALL、1コイン ノーマル
3	G-LOC(上級)	6'55"3	EX-S-T² 背面飛行に酔う奴	ALL、1コイン ノーマル
4	戦場の狼II	999,990+α	ZIL-APPLE、AKD(2名)	ALL、1コインノーマル 残ボム8コ以上
5	ラフレーサー	117,300	KEN	12面、ノーマル
6	ファイナルファイト	2,934,890 3,262,030	NAL ZIL-APPLE	上ガイ、下コーディー ALL、エブリ有。㊇なし
7	ファイナルファイト	2,782,730 3,307,810	EX-S-T² 仕事人とⓩ	上ハガー、下2人プレイ ALL、エブリ有。㊇なし
8	ハットリス	99,818	S. Y	SET-114、ランクイージー
9	コラムス (ハードスタート)	12,912,050	ZIL-APPLE	J-9585 イージー L-201
10	スターフォース (リバイバル)	13,102,100	ZIL-APPLE	INFINITY-89のまま ノーマル、㊇なし、

ハイテクセガ大田店

群馬県太田市東本町23-24 ☎(0276)25-7654

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC	2'38"5	AMP、D、(略)レビア=マーベリック♡-OAC	1コインALL 初級 ノーミス
2	G-LOC	5'25"7	香津美リキュール REM-Oac	1コインALL 中級 1ミス
3	コラムス	4,297,173	NOP-OAC	ハード ジェル4454 レベル136
4	コラムス	2,645,800	NOP-OAC	ミディアム ジェル3570 レベル106
5	1941	13,149,000	NOP-OAC	イージー、ALL 1P使用
6	ファイナルファイト	2,983,440	やをいぢゅんいちょん長	1コインALL、コーディ 3機設定
7	ハットリス	101,758	トリプシンの友 MIY-OAC	SET117
8	ゲイングランド	30,531,125	MIY-OAC	120秒設定 1コインALL
9	マーベルランド	1,246,100	SPS	1コインALL 残り4機
10	スーパーモナコGP	D.P 4812	OPT	7S、ALL1位 イージー50秒設定

増刊号 ギャルズに続く新企画募集!!

▼ 今月号のとじ込みアンケートハガキで送ってね♥ ▲

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.15	No.36
No.17	No.37
No.18	No.38
No.20	No.39
No.22	No.40
No.26	No.41
No.29	No.42
No.30	No.43
No.32	No.44
No.33	No.46
No.34	No.47

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーをお求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.15（'87 12月号）
No.17（'88 2月号）
No.18（'88 3月号）
No.20（'88 5月号）
No.22（'88 7月号）
No.26（'88 11月号）
No.29（'89 2月号）
No.30（'89 3月号）
No.32（'89 5月号）
No.33（'89 6月号）
No.34（'89 7月号）
No.36（'89 9月号）
No.37（'89 10月号）
No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.43（'90 4月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末〆切のスコアで1日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15

柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

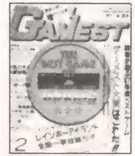
(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

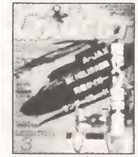
No.15('87 12月号)
特集:AMショー



No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦



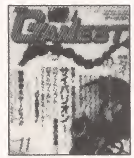
No.20('88 5月号)
特集:AOUショー



No.22('88 7月号)
特集:グラII攻略



No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン



No.29('89 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



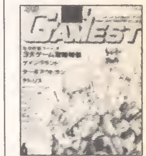
No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て



No.32('89 5月号)
特集:AOUショー



No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい



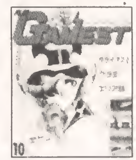
No.34('89 7月号)
特集:ワルキューレの伝説



No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー



No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進



No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII



No.39('89 12月号)
特集:AMショー



No.40('90 1月号)
特集:クォース



No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII



No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト



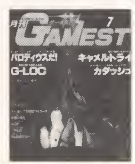
No.44('90 5月号)
特集:AOUショー



No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集



No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!



君こそゲーメスト！

その1

パロディウスだ！	ビックバイパー	2周目4面 (1,247,100)	CVM雷霊XAV	個人申請 平塚ゲームプラザ(神奈川)
	タコ	2周目3面 (1,690,800)	HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー (東京)
	ツインビー	2周目4面 (1,217,700)	すさまG-ARIES(よ)	扇ケ丘レジャーセンター (石川)
	ペン太郎	2周目4面 (1,492,200)	神谷氏ありがとう! CVM雷霊XAV	個人申請 平塚ゲームプラザ(神奈川)
スノーブラザーズ		4,567,880	猿家派・光の救世主Ⓜ	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
トライゴン	(連)付き	1,933,810	TYRANT-ひむ(酔)	ハイテクノーベル神保町 (東京)
	(連)無し	1,807,360 (2-9)	HYAKU-RYANGA 皇帝(TIJ)	個人申請 ハンスボーイ(大阪)
G-LOC	初級	1′46″0	神帝CYG(ど) (連続トップ予告)	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
	中級	3′26″2	電影少女愛読者 INGS-N.H.	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
	上級	4′43″0	KAI	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
ハットリス		999,999 (SET=702)	帽子売りのおじさん PIA-JAN	タイトピア木屋町 (愛媛)
ラフレーサー		1,424,100	Y.384	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
NAM-1975		1,064,500	集計お♡ね♡が♡い♡ JAG-H.Sより	荏原ゲームコーナー (東京)
キャメルトライ	ビギナー・タイム	1′23″6	キャメ(研)H.S. (アポロ軍団)	荏原ゲームコーナー (東京)
	エキスパート・タイム	2′23″3	キャメ(研)OYA-G (アポロ軍団)	
	スペシャル・タイム	2′43″1	EGC-キャメ(研) (元)MKZ	
	ビギナー・スコア	488,990	電話攻勢ごめんなさい! PIA-CNT!	タイトピア木屋町 (愛媛)
	エキスパート・スコア	745,460	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町 (東京)
	スペシャル・スコア	879,750	URX-緑の少年	ゲームセンターUFO (神奈川)
ロッドランド (ストーリー2、裏面)		963,000	SDI-O田×美 リンダバーグ	ハイテクセガ藤井寺 (大阪)
レーシングヒーロー	オランダ	60,496,710	ESSAY-TMC-ILM	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	アメリカ	60,246,700	(祝)古典5連続赤達成! 期末も狙うぜ! ILM(留)	
	エジプト	60,459,300	MSO-10-LIE	プレイシティキャロット巣鴨 (東京)
	イギリス	58,832,640	ESSAY-GRF-セニョール	ハイテクセガ高崎 (群馬)
メジャータイトル		−16	Mr.高泊の枝さん	ゲームシティOZ (山口)
バトルシャーク		16,937,070	案ずるより生むが安志 SFL-KMG-KMA(人)	アミューズ＆レストメイヨー(兵庫)
クラックス (イエスランピング・工場出荷設定)		3,923,595	ふぐられーり なめられぞう(え)	弘前ハイローザ スペースランド(青森)
コラムス (ハードスタート)		46,160,065	CHA	個人申請 ジョイランドタイトー草津(滋賀)
ハテナ?の大冒険		2,896,000	NEI宅で嗅ぐ男 FIRE FLY-K.F.(K.E.)	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
カダッシュ	戦士	EXP=60,000 +α	全国7店 個人申請6名の皆様	
	僧侶		全国9店 個人申請6名の皆様	
	魔法使い		全国7店 個人申請3名の皆様	
M.V.P.		812	H/S倉敷店の店員さん!! CAN'HID	ハイテクセガ表町 (岡山)
マーベルランド	ノーマル (連)無し	1,663,380	妖怪軍団総長君	個人申請 アトラスシティ(東京)
	イージー (連)付き	508,510	今年成人式予定! EXCEL-AFC-T'	キャッスル＆YOU² (東京)
空牙	シルフ (連)無し	4,602,610	YSH・せっきん♡ ちくわ兄ちゃん!!	個人申請 ハイテクセガ広島(広島)
	セイレーン (連)付き	4,599,230	(ぺ)5月号P.219(ウソ) LCN修斗(蹴)(KMG)(人)	アミューズ＆レストメイヨー(兵庫)
	バルキュリア (連)無し	4,198,200	R.I!!	個人申請 チャレンジバンバン(愛媛)

今月のトップは、パロディウスだ！から。面数優先でやってみましたが（同じ面数の場合は点数勝負）、どれも似たりよったり。といっても、トータルで5機しかないのでやはりつらいところ。全2周するのはいつの日か？（コンティニューなら可能）

スノーブラザーズは、最終面で永久パターンができると言われていましたが、ボスが自爆するとのことで永久パターンにはならず。

トライゴンは、連射装置を利用すると楽になるので、分けて集計しました。

G－LOCは3部門で分けて集計ですが、3部門ともブッチギリのトップ。秘密は、1粒で2度おいしい技（1機で2HITにする）を使っているとのこと。

ハットリスは早くもカンスト。次回からは、最短SET数での勝負になります。

ロッドランドは、たまに100万点より上がバグる（敵1匹につき本来の点数に10万点よけいに加算される）ので、100万点以上を切り捨てて集計。

レーシングヒーローは、スタート時にあるタイミングでコインを投入するとバグで600万点入るのを利用しているそうです。600万点を引いたスコアでバグを使用していないスコアとも比較しましたがトップのままでした。

キャッスル＆YOU² ☆=112

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ (1P 戦士)	60,000+α	RVS-NBG SSC-ASP	1コイン、ALL ノーマル設定
2	カダッシュ (1P 僧侶)	60,000+α	RVS-NBG SSC-ASP	1コイン、ALL ノーマル設定
3	カダッシュ (1P 魔術師)	60,000+α	EXCEL-RVS-NBG	1コイン、ALL ノーマル設定
4	カダッシュ (1P 忍者)	60,000+α	NBG、ASP、INAP(猫)、MIT	1コイン、ALL ノーマル設定
5	戦場の狼II(1P)	999,990+α	NBG、GUN人 NORI、SNUFKIN	ALL、ノーマル、残M・C 17、14、5、8 (連)
6	マーベルランド (イージー)	508,510	今年成人式予定! EXCEL-AFC-T'	ALL、残1、(連) ノーマル3人設定
7	ナイトストライカー (Qゾーン)	91,372,070	ヘビースモーカー!! EXCEL-SNUFKIN	ALL、P・B×6 ノーマル設定
8	ナイトストライカー (Rゾーン)	95,582,750	月収35万!金使い ベリーハード・いとー(S)	ALL、P・B×6 ノーマル設定
9	クォース(1P)	1,586,330	EXCEL-△JEY'S -ひがしくん YMO	3周目6/8、B=5,256 ノーマル設定
10	パロディウスだ! (ペンタロウ)	1,212,800	不二屋 ケーキ屋GUN人	2-2、MANUAL ノーマル設定 (連)

カジノカーニバル ☆=7

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	今夜は最高 気分も最高 アメリカン&元弁当屋	28-10 残3 連射付・ノーマル
2	スノーブラザーズ	2,930,840	FECT-T.E	50面 クリア
3	1941	13,812,000	わかる人しかわからない人物 ヘビメタ河童!	ALL・1P使用 連なし・ノーマル
4	パロディウスだ!	736,500	敵将オカマ討ち取った Buta-Pin-Z	1-8・ノーマル 連なし・タコ使用
5	トライゴン	625,180	すいません きらしてます はら時計のからあげ	1-8・ノーマル 連射付・1P
6	ロッドランド	640,400	カジノで毎日集会 ぼっちゃん不良とその仲間	ALL・裏面
7	NAM-1975	129,200	車にひかれた危ない奴 宙に飛んで空見えた!	5/31のスコア。?面 ラーパが欠席の為
8	コラムス	9,969,559	夜だけじゃなく昼間もくる ガニマタおやじ	ハードスタート
9	コラムス	J 7045	やたらと調子に乗ってる シューティング小僧	L210、ハード
10	ファイナルファイト	2,723,850	拝島パイオニア ケニー加藤	コーディー・ノーマル 6面・ベルガーに死す!!

ゲームセンターコパIII ☆=6

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン (1P)	774,970	ワールドカップに燃えすぎたN.AMH-TEL	ステージ9 ノーマル連射あり
2	トライゴン (2Pトータル)	925,750	N.ARC-ZAP & RUN	2人共ステージ9 ノーマル連射あり
3	NAM-1975 (NEO-GEO)	376,900	ほえほえ	4面ボス 1コイン
4	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,042,800	佐野量子ファーストアルバム欲しい!(CD)	2-1 連射あり マニュアル
5	パロディウスだ! (たこ)	1,176,400	連絡待つ!コパIII常連しのづか君までよろしくね	2-2 連射あり マニュアル
6	パロディウスだ! (ツインビー)	1,500,700	めんつゆ自作野郎! かまし飯飯飯飯飯飯	2-2 連射あり マニュアル
7	パロディウスだ! (ペン太郎)	940,800	(E)-コパIIIキッカーズ 万年補欠-HなOL君!	2-2 連射あり マニュアル
8	コラムス (ハードスタート)	7,086,434	CON	ジュエル5825 レベル176
9	クラックス (工場設定)	1,424,754	ワープ最大限利用者 RAG.T-TEM	WAVE17 ワープ有 1コイン
10	テトリス (カンスト時ライン)	ライン535で達成	N.ARC-9月で天然記念物-ZAP	全消しなし ノーマル ランダムVer

ゲームセンターUFO ☆=62

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バルダーダッシュ	1,559,320	FGK"ヒマ人28号"BIG-K	ダイヤ×8334 ALL
2	キャメルトライ (ビギナー)	394,000	URX-SUM	TI-4′23″2 ALL
3	キャメルトライ (エキスパート)	2′43″8	URX-BT、	SC-335,510 ALL
4	シャドーダンサー	1,735,550	FGK-"点稼ぎ失敗でしゅ" BIG-K	ALL 残① 町田店
5	キャメルトライ (スペシャル)	2′51″8	URX-緑の少年	SC-553,120 ALL
6	キャメルトライ (スペシャル)	879,750	URX-緑の少年	TI-6′54″1 ALL
7	トライゴン(1P)	819,110	CAT	ST-9
8	スノーブラザーズ (1P)	3,135,250	URX-ODA-Z(仮)	ノーミス 1コインALL 八王子店
9	トリオ・ザ・パンチ	2,351,400	URX-SUM	1コインALL (忍者)
10	ハテナ?の大冒険 (2P)	2,391,000	オタクのSKGにおもわずすする中川さんでしゅ!!	1コインALL 1P-1,200,100 1コインALL 2P-1,790,900

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,871,530	GAA市長だ!!	6面BOSS
2	戦場の狼II	973,300	ATM-C-Lufy	ALL かんすとならず
3	1941	12,298,500	EPT-ラッキースター H.S	1コインALL 大友康平パワー
4	ダライアスII	3,256,460	ATM-C-Lufy	(Y)ALLノーミス
5	ダライアスII	3,278,710	ATM-C-Lufy ダライアスIII	(X)ALLノーミス
6	シークレットエージェント	564,800	ZZA!(か)	7面るぱんIII世
7	アクトフェンサー	1,303,830	ZZA!(か)	4面BOSS
8	サンダークロス	1,610,520	AKO	2-5
9	ダッシュ野郎	158,030	ATM-Lufy-C	5面 ガス欠
10	四川省	510	ZZA & Lufy	2人目(トンノ) 6面手詰まり

プレイシティキャロット甲府店(甲府店周辺) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	718,140	善光寺使者	24面
2	パロディウスだ!	679,100	KEI	1-8
3	戦場の狼II	627,050	JNY-DS(Z)	1コイン6面
4	1941	11,403,000	中込	1コインALL
5	ザ・ロードオブキング	258,300	ひでちゃん	1コインクリア
6	ブロックアウト	73,039	たけちゅう	17面 147
7	ウイニングラン鈴鹿GP	2′47″253	CHU. Q	オートマ
8	デンジャラスシード	4,023,500	CHU. Q	ALL S×5 B×4
9				
10				

タイトー小田原周辺 ☆=15

神奈川県小田原市鴨宮636-1 忠実屋鴨宮店内 (0465)48-2127

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (3画面 Xコース)	3,552,900	はいりはいりふりはいりほ WIZ! (遊)	ノーマル (連) ALL 残×1 ウィル小田原
2	ダライアスII (3画面 Yコース)	3,526,450	日本一のダメ男だよ。 CVM-MID涼	ノーマル (連) ALL 残×2 ウィル小田原
3	ダライアスII (3画面 下のZ)	3,561,070	小悪魔的存在の CVM-MID涼	ノーマル (連) ALL 残×1 ウィル
4	ダライアスII (3画面 下のV)	3,119,970	引退しても応援してね CVM-MID涼	ノーマル (連) ALL 残×8 ウィル
5	ダライアスII (2画面 Wコース)	3,754,300	ははは WIZ! (遊)	ノーマル (連) ALL 残×2 忠実屋
6	キャメルトライ (エキスパート)	312,930 3′02″9	はりはりふえっほっほー K・K	ノーマル ALL 忠実屋鴨宮店
7	キャメルトライ (スペシャル)	3′51″1 (タイムのみ)	おーきくなれよー CVM-ENR	ノーマル ALL 忠実屋
8	ハットリス	154,410	必殺悪のりBOY CVM-S・T	138SET ノーマル セールボーナス×1 忠実屋
9	パロディウスだ! (たこ)	1,076,100	死爆者がらいばる CVM-S・T	ノーマル 1コイン 2-3面
10	WGP (レーシング)	32′49″78	コカイン4倍 天上人血祭り(お)	DXタイプ ALL オレンジ店

扇が丘レジャーセンター ☆=3

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	3'31"0	TAC	1クレジット オール
2	G-LOC(上級)	6'45"9	OKD	1クレジット オール
3	バルダーダッシュ	586,390	ばいがん	表ALL 残12 ダイヤ 2738
4	スノーブラザーズ	833,190	Kin	R-24
5	バトルシャーク	12,228,140	ASH	RIO
6	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,207,200	すさまG-ARIES(よ)	2-2 マニュアル
7	パロディウスだ!(タコ)	1,170,500	すさまG-Rカモネ(コ)	2-2 マニュアル
8	パロディウスだ!(ツインビー)	1,217,700	すさまG-ARIES(よ)	2-4 マニュアル
9	パロディウスだ!(ペンギン)	1,330,900	すさまG-Rカモネ(コ)	2-3 マニュアル
10	トライゴン	764,260	すさまG-Rカモネ(コ)	R-9

イエローハット ☆=74

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(ビッグバイパー)	1,060,500	MIROK	2-3 マニュアル
2	パロディウスだ!(タコ)	964,700	IML-YUJ	2-3 マニュアル
3	パロディウスだ!(ツインビー)	922,100	IML-UUU(た)	2-1 マニュアル
4	パロディウスだ!(ペン太郎)	938,700	IML-のりピー(た)	2-1 マニュアル
5	トライゴン	811,390	IML-PET	(1P)9面 中ボス 3機設定
6	G-LOC(ビギナー)	2'42"9	水龍 EXTEND-IISSX	ALL 1ミス
7	G-LOC(ミドル)	4'17"6	水龍 エクステンドツーえすえすえっくす	ALL
8	G-LOC(エキスパート)	5'10"0	聖龍ねこのみや ねこのてま	残113.3秒 ALL バカミス多し
9	ダライアスII(2画面上Zゾーン)	3,614,500	闘龍-MAT	連付ALL 大和で35万
10	ダライアスII(2画面Xゾーン)	3,763,560	闘龍-MAT	連付ALL 大和で35万

キャノン最前線 ☆=29

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	860,100	しーあーるCだ!	2-2 ビックバイパーだ!
2	パロディウスだ!	930,400	明朗合計3000円 ポッキリだ!	2-2 タコだ!
3	トライゴン	816,060	LAY家²	9面中ボス (連)なし
4	スノーブラザーズ	3,253,580	ZAT	1コインALL
5	WGP(レーシング)	120pts	愛車はCBRハリケーン! しーあーるC	だれもやらない…
6	WGP(ノーマル)	120pts	公道マナーを守ろう! しーあーるC	さみしい…
7	ハットリス	638,940	TOGO町の英雄 黒のRGVガンマ	SET434
8	戦場の狼II	999,990	AXIA!フリー岡本	1コインALL
9	カダッシュ(戦士)	EXP 60,000+α	NAL	1コインALL エリクサーつかった
10	カダッシュ(僧侶)	EXP 60,000+α	HCM-涯美子に蛇破山-MOLE	1コインALL エリクサー残した。

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=12

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	536,000	TMK(あ)	ビックバイパー 1-8
2	パロディウスだ!	711,300	睦月	タコ 1-10
3	パロディウスだ!	833,400	T. H	ペン太郎 1-10
4	パロディウスだ!	735,000	T. H	ツインビー 1-10
5	スノーブラザーズ	982,240	MAO	38面
6	NAM-1975	578,900	MAO	7面
7	トライゴン	698,200	VMC-M.H	8ステージ
8	バトルシャーク	12,485,600	MAO	9ステージ
9	ファイナルファイト	3,927,380	D. T	ALL、コーディー残り5
10	戦場の狼II	999,990	VRC-M.H	ALL

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,770,070	WTM(ふ)	ハガー 1コイン 5面 ノーマル
2	ファイナルファイト	3,177,020	WTM(ふ)	ガイ 1コイン 5面 ノーマル
3	スーパーハングオン	2'52"18	いわせ君PLE	アフリカコースクリア 1コイン ターボナシ DX
4	スーパーハングオン	4'54"40	フォースキラーのアイシャ	JUNIOR ALL
5	ザ・ロードオブキング	229,200	カレーライン 薬味汁かけ飯	1コイン 6面 ボス ノーマル
6	アウトラン	5'02"68	SRM	1コイン ALL ノーマル
7	デンジャラスシード	4,054,600	変な奴教(HYK) 教祖KUNO-CHAN	1コイン ケージ10 ROM4 ノーマル
8	ポンピングワールド	2,314,570	YOKKE	1コイン 45面 ノーマル
9	ダライアスII	3,356,580	T. Sだ	1コイン ALL ABDGKPV
10	マーベルランド(ノーマル)	587,520	コウトウブマン	1コイン 3-4

ハイテクセガ長岡

新潟県長岡市坂之上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	4,594,916	?	ノーマル レベル143 ジュエル 4677
2	ハテナ?の大冒険	1,572,600	KEN	イージー 1コインALL
3	ファイナルファイト	2,712,930	GARO	コーディー 1コインALL
4	M. V. P.	512	サ、ジ	ノーマル G14-T2
5	ハットリス	68,462	H. K	ノーマル SET.88
6	ラフレーサー	102,700	TEN	ノーマル 1コイン 11面
7	レーシングヒーロー	53,364,220	寸会人 ゲーマーLAN	イージー 1コインALL アメリカ
8	G-LOC	4'30"3	NAZ	ノーマル 1コイン10面 上級
9	スーパーモナコGP	ドライバーズ、P.4864		ノーマル 7S
10	上海II	672	KOJI OGAWA	ノーマル 1コイン5面

ゲームインセガ高岡 ☆=2

富山県高岡市末広町元町50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラフレーサー	60,100	A. T	ランク ノーマル
2	ロッドランド(表)	550,850	みなもと げんいちろぉ~	ALL ノーマル
3	ロッドランド(裏)	636,950	みなもと 一郎	ALL ノーマル
4	戦場の狼II	999,990	3名の皆様	ランク ノーマル
5	ファイナルファイト(ガイ)	2,743,070	GUY	ノーマル 2機設定 ラストボス
6	ファイナルファイト(コーディー)	2,320,230	GUY	6面
7	ファイナルファイト(ハガー)	1,326,320	A. T	5面
8	空牙	1,594,860	みなもと げんいちろお	ノーマル 2-3
9	カプコンワールド	1,434,400	APPLE-N.N	1コインALL
10	バーニングフォース	4,132,860	大原・石崎組ゆーしょー	ALL 裏×3

HI-TECH SEGA金沢 ☆=7

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンストーム	9.40	GOR-NZM	ノーマル設定 ALLクリア 1コイン、ゴードン使用
2	コラムス(ハード)	5,405,675	すさまG-BISKES(ひ)	ノーマル設定 LV.155 JE.5102
3	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,337,500	すさまG-ARIES(よ)	ノーマル設定 マニュアル 2-3
4	パロディウスだ!(タコ)	1,334,800	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定 マニュアル 2-3
5	パロディウスだ!(ペン太郎)	1,211,500	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定 マニュアル 2-3
6	ハットリス	57,644	この世のものとは思えない	ノーマル設定 SET.64
7	戦場の狼II	999,990	GOR-NZM	ノーマル設定 ALLクリア、カンスト
8	ファイナルファイト(ガイ)	3,594,450	GOR-NZM	完全ノーマル ALLクリア 連射無し
9	ファイナルファイト(コーディー)(連)	3,572,930	GOR-ISD(ち)	完全ノーマル ALLクリア 連射有り(パンチのみ)
10	クォース(1P)	1,774,260	すさまG-SHE-DANDY(美)	ノーマル1機設定 3-9-8 ■6,098

ウィルトークタイトー金沢 ☆=7

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ(エキスパート)	3'13"4	J-JOE	ALL ちゃっくんぽっぷ使用 (283,170pts)
2	キャメルトライ(スペシャル)	4'56"2	すさまG-ARIES(よ)	ALL 雑君保父 使用 (449,910pts)
3	トライゴン	544,630	すさまG-ARIES(よ)	St7、ノーマル
4	戦場の狼II	999,990	GOR-NZM	1コインALL ノーマル
5	ハットリス	116,928	謎のお兄さん(T)	SET122 ノーマル
6	G-LOC(初級)	4'00"3	GOR-ジョージ(な)	ALL
7	バトルシャーク	13,466,880	長沢武彦	10面
8	カダッシュ(魔法使い)	EX 25,886	すさまG-ネンネン(い)	LEVEL20 1コインALL ノーマル
9	カダッシュ(戦士)	EX 51,928	すさまG-ネンネン(い)	LEVEL20 1コインALL ノーマル
10	カダッシュ(僧侶)	EX 35,813	すさまG-ネンネン(い)	LEVEL20 1コインALL ノーマル

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	3,212,880	(ま)ガイはつかれる	R-6
2	ハットリス	132,698	DEV	SET=108
3	コラムス	1,084,490	DEV	ハードスタート LEVEL68
4	ラフレーサー	50,900	GAO	6面でリタイヤ
5	クォース	221,930	よこた	5/5
6	ブロクシード	469,766	今年ダイエー優勝だ	レベル41 ライン155
7	上海II	982	今村 豊	
8	エリア88	1,804,260	KGB	ALLシン(連)
9	スーパーマスターズ	−14	アルバトロス	17 ホールインワン
10	スーパーモナコGP	5'52"51	びびんばこび	DP=4924

がらん3 ☆=4

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	999,990	PST-NPIP	ALL ノーマル 5/5(入荷4/28)
2	パロディウスだ!	987,500	PST-NPIP	2周目2面 タコ・オート
3	パワードリフト	6'55"09	PST-HIRO(P)	Bコース ALL1位
4	トライゴン	788,390	PST-NPIP	9面
5	SCI	3,777,560	A3	R5
6	TATSUJIN	1000万+α	APO(ら)	エリア999+α 7-4 残20キ
7	サイバリオン(基)	11,258,490	PST-N-PIP	ALL 100万×4 10万×1
8	デンジャラスシード	3,992,900	CHU. Q	ALL S=2 B=4
9	ブロクシード	ライン=220	PST-N-PIP	レベル52
10	ツインビー	6,622,000	PST-NPIP	29面

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	999,990	EPT-ラッキースター H・S	1コイン ALL はつくんだろうか?
2	スノーブラザーズ	1,776,220	DES-HUN	1コイン ALL 永パありそう
3	トライゴン	465,800	DRA	6面
4	ハットリス	41,366	MIKI	55SET
5	コラムス	329,450	VAP君にはかなわない君	ハード LEVEL36
6	マーベルランド	358,800	WA.	1コインALL イージー
7	ファイナルファイト	2,543,040	DES-GBY	1コインALL エブリ有り、コーディー
8	1941	12,292,200	DES-B.B	P-38 1コインALL穴うめ
9	スーパーマスターズ	−17	田口君の友人 成2	1コインALL
10	▷カラオケ導入!!	みんな歌いに	来てくれ――っ!!	

プレイシティキャロット松本店 ☆=2

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	苦胃頭捕物帳	2,348,000	(吉)	ALL 残9 Av=0.894
2	スノーブラザーズ	1,412,240	S.ER-K.K	F-36 ノーマル Sir先生は☆かな
3	トライゴン	528,410	新生カシオペア	S-7 ノーマル (連)
4	NAM-1975	164,900	FGD-免許期限切れ	S-2 LEVEL5、10/20万 MVS2台あります
5	パロディウスだ!	647,600	S.ER-K.K	S-10 ノーマル ツインビー (連)
6	トリオ・ザ・パンチ	1,076,400	EDO	タフガイ もうない
7	クルードバスター	229,120	FGD-蟹江凱	S-6 3設
8	メジャータイトル	−12	Tiny-MID	15H ノーマル イーグル×1 ニアピン×1
9	ブロックアウト	157,046	QUE	R-30 F-272 ノーマル
10	ファイナルファイト	2,606,370	関羽雲長	R-6 超イージー設定

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC	3'06"1	NCC-KAM	ノーマル 初級クリア
2	エイリアンストーム	8.52	アニスパワー全開 FARM.EMI	ノーマル 3-3 ゴードン使用
3	ラフレーサー	49,800	レッド有村	ノーマル 6面
4	スノーブラザーズ	971,380	Quintet-Zero	ノーマル 24面 1万ぼろぼろ
5	戦場の狼II	943,150	HYPER-伊藤	ノーマル 1コインALL
6	パロディウスだ!(ツインビー)	785,400	ARRØW-R.M	ノーマル ツインビー 9面ボス前 マニュアル
7	クラックス	12,646,319	鬼ゃ~ず、王者Pochi!(温)(首)(賀)	イージー、ノーランピング ワープあり ALL
8	コラムス(SELハード)	5,282,512	VAL-MYB(雅)	ノーマル J4923、L150
9	1941	12,191,600	KAM	ノーマル ライトニング使用ALL
10	ファイナルファイト	2,823,670	まだ1COINできない伊藤	ノーマル コーディー 6面ボス

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	893,900	ひーくん!	1コイン ALL
2	スノーブラザーズ	1,155,160	超マサオジャンプ	1コイン 40面 コージ 未使用
3	コラムス(イージースタート)	9,144,933	ひーくん!	LV=202 J=7088
4	コラムス(ハードスタート)	10,000,000+α	ひーくん!	LV=208で達成
5	グラディウスIII(EDITお笑い部門)	91,550	超キンナラ(3面で死亡)	順にコント、スプレッド、Eレーザー、スネーク、フリー
6	クラックス(NOランピング)	2,808,489	ひーくん!	1面スタートセレクト有 WAVE80
7	トリオ・ザ・パンチ	1,679,400	Ajax	「頭上に注意」の次の面で死亡
8	鮫!鮫!鮫!	7,350,690	ひーくん!	3-1-4 (連)
9	ザ・ロードオブキング	全面クリア	多数の皆様	
10	リブル・ラブル(超リバイバル)	1,847,360	来月はEEきっぷで仙台か?(あ)	38面 B=28 金はあるが…。

君こそゲーメスト!

その2

ゲーム	区分	スコア	ネーム	店舗
ブロックアウト	スコア	261,888	伸び悩みヅガ夫	ビッグキャロット京都(京都)
	面数	R.38	ガンバレマウ夫ヅガ夫	
ファイナルファイト	ガイ 連付き	3,837,910	IGA(アポロ愚連隊)	荏原ゲームコーナー(東京)
	ガイ 連無し	3,594,450	GOR-NZM	ハイテクセガ金沢(石川)
	コーディー 連付き	3,878,150	IGA(アポロ連合初代総長)	荏原ゲームコーナー(東京)
	ハガー 連付き	3,627,660	ギャラリーもきんちょー HST-SSC-MYR	
	ハガー 連無し	3,348,820	SGP-HARD PUNCHER(コレラキンII)	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
デンジャラスシード 連付き		4,208,000	裏ビデオ「ザ・監禁!」 SFL-KMG-PEY人	アミューズ&レストメイヨー(兵庫)
ウイニングラン鈴鹿GP	1P6速	2'43"785	VERTEX-R'妖怪だ	個人申請 アトラスシティ(東京)
	1PAT	2'45"552		
クォース		1,774,260	すさまG-SHE-DANDY美	ハイテクセガ金沢(石川)
スーパーフォーミュラ(アメリカGP・レバー)		2'05"931	SG-(なにーに)KI? 全道1位…?	個人申請 札幌そごう内ゲームスポット(北海道)
ダライアスII	2・上V・連	3,749,420	KOH	コインスナック24(岡山)
	2・上Z・連	3,614,500	闘竜ーMAT	イエローハット(愛知)
	2・W・連	3,999,420		個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	2・X・連	3,763,560		イエローハット(愛知)
	3・X・連	3,552,900	はいりはいりふりはいりほ WIZ!遊	タイトー小田原周辺(神奈川)
	2・Y・連	3,794,430	KOH	コインスナック24(岡山)
	3・Y・連	3,526,450	日本一のダメ男だよ。CVM-MID涼	タイトー小田原周辺(神奈川)
	2・下Z・連	3,572,030	MPL	コインスナック24(岡山)
	3・下Z・連	3,561,070	小悪魔的存在の CVM-MID涼	タイトー小田原周辺(神奈川)
	3・下V・連	3,119,970	引退しても応援してね CVM-MID涼	
シャドーダンサー		1,735,550	FGK-"点稼ぎ失敗でしゅ"BIG-K	ゲームセンターUFO(神奈川)
ラインオブファイヤー		9,107,910	ロッドランド裏研 ESSAY-MB-新命明	ハイテクセガ高崎(群馬)
SAR		766,230	SDI-綾小路REIM aS塚本の犬!!	ハイテクセガ藤井寺(大阪)
S.T.U.N.ランナー		1,177,325(クリア)	D.Mくんとシンクロ希望! KKK団-まえしまかな♡	個人申請 タウンスポット茨木(大阪)
スナイトストライカー	Pゾーン	89,793,320	TYRANT-ナイス党 MAC夫書記長	ハイテクノーベル神保町(東京)
	Qゾーン	91,372,070	ヘビースモーカー!! EXCEL-SNUFKIN	キャッスル&YOU²(東京)
	Rゾーン	95,582,750	月収35万!金使い ベリーハード・いとーⓈ	
	Tゾーン	91,192,090	TYRANT-全日本ナイス党-ひむ	ハイテクノーベル神保町(東京)
フォートラックス(2P)		2'16"85	F.R.預金箱 SDI-NMC&EXP	個人申請 メインストリート3(大阪)
ウイニングラン(テクニカル)		2'19"542	ひなさん	個人申請 平和堂水口店ゲームセンターニチユウ(滋賀)
キャッスルオブドラゴン		2,549,000	TAN	明石ラポス2Fゲームコーナー(兵庫)
ファイティングファンタジー		342,670	SHS-よしえ人	個人申請 ゲームセンター大野プレイランド(福井)
メタルホーク(連付き)		13,937	メタホ やっぱり面白い! SCR-JGK-BYEま	個人申請 プレイシティキャロットとくしまCITY(徳島)
ワルキューレの伝説		2,005,370	神戸の126万わかんない SCR-JGK-京城みず	個人申請 プレイシティキャロットとくしまCITY(徳島)
上海II		1978	HCM-MOLE	個人申請 ゲームプラザ本郷(愛知)
シークレットエージェント		1,105,800	小池さん焼肉喰わせろ!! Disp-KORE人	ハイテクセガ表町(岡山)
ファイナルラップ(1P)		2'25"15	JUN.K	サンペデックナムコランド(千葉)

(97頁からの続き)

クラックスは、ノーランピング部門で永久パターンになるので(同一面でクリア条件を満たさずにねばる)、前回予告したイエスランピング・イージー(工場出荷設定)のみのスコアで集計です。

カダッシュは、とりあえず全キャラとも経験値がカンストしました。忍者は先月ですでにカンスト済みなので特に書いていません。

空牙のバルキュリアで、先月、連射装置の有無でスコアが変わらないと書きましたが、その後、連射装置があれば点数が高くなる(ボスを倒す時間が速いとタイムボーナスが高くなる)との訂正を受けました。(ご指摘どうもありがとうございます)。

表には書いていませんが、先月カンスト済みのゲームで今月も新たにカンスト達成店には☆がついています(ちなみに、カダッシュの忍者・WGP・戦場の狼II)。

また、今月集計されていない機種にグラディウスIIIがあります。理由は致命的なバグが見つかり、集計が不可能な状態になったからです。グラディウスIIのときは、ニューバージョンでなんとか集計できましたが、今回はニューバージョンを出す予定がないとのことなので残念ですね。(悠理)

ニューゲームビッグ ☆=2

京都府京都市左京区一乗寺払殿17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP(オート)	2'48"751	また来てしまった SDI-哭きの有	
2	ウイニングラン鈴鹿GP(マニュアル)	2'47"363	マニュアルおもしろない SDI-哭きの有	
3	スノーブラザーズ	604,770	ファミマーはブラバイか!?	FLOOR 20
4	クラックス	2,239,561	WAVE1で200万は無理!?(IDA)	WAVE1〜6、51〜55
5	エアバスター	798,660	スカイラインがかわいそう	6面
6	スーパーフォーミュラ日本GP(レバー)	2'46"276	DAI! N.H!	
7	スーパーフォーミュラアメリカGP(レバー)	2'08"957	めぞん一刻	
8	スーパーフォーミュラチャンピオンシップ(レバー)	5'36"227	DAI! N.H!	D.P.36
9	戦場の狼II	999,990	HERO'S KKK	1コインALL
10	苦胃頭捕物帳	2,144,600	アクシデント43 SDI-M.T	正解率899 残おにぎり 35コ

ビッグキャロット京都 ☆=24

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(ノーマル設定・タコ)	1,044,500	GOLま	マニュアル 2周目3面
2	パロディウスだ!(ノーマル設定・ペン太郎)	886,200	Sgt.Pepper	マニュアル 2周目2面
3	スノーブラザーズ(ノーマル設定、1P)	2,958,280	MPYよしみくんだお	1コインALLクリア 300万?
4	鮫!鮫!鮫!(ノーマル設定、1PVer)	10,000,000+α	BOMど、K・の2名様	連共に31-00で達成
5	G-LOC(初級)	1'52"5	神帝CYG	ALLクリア
6	トライゴン(ノーマル設定・1P)	798,500	ベストは2-8、154万 TRM-ALC	1周目9面
7	WGP(AT、4S、6S)	120	SYO	AT、4S、6S 全てで達成
8	戦場の狼II(ノーマル設定・1P)	999,990+α	WZH	ALLクリア メガクラッシュ未使用
9	ブロックアウト(面数)	38面	ガンバレマウ夫 ヅガ夫	S=127,291 F=200 20面スタート
10	ブロックアウト(スコア)	261,888	伸び悩み ヅガ夫	R=28 F=284 C=4402

ビデオインマツヤ丸太町店

京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	940,400	TRM-2代目音無響子	ビックバイパー使用 マニュアル、2周目、2面
2	ストリートファイター	2,305,961	SRX-きんちょう	1コインALL
3	1941	12,583,600	TAI	1コインALL
4	ハテナ?の大冒険	2,137,200	K. M	1コインALL
5	スーパーフォーミュラ	5'55"442	堀江たかし	DP=36 ALL1位
6	クラックス	3,049,140	千代吉	1コイン
7	スーパーモナコGP(AT)	6'14"47	Sgt pepper	DP=4502
8	スーパーモナコGP(4速)	6'01"92	MI-Zero	DP=4633
9	スーパーモナコGP(7速)	5'45"11	大正区の神	DP=5004
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=11

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	1'58"3	SGP-CTS-K.Nど	ノーマル ALL
2	G-LOC(中級)	4'43"6	まえしまKANA.	ノーマル ALL
3	G-LOC(上級)	5'38"8	ILL-MOV-4分台でるか!?-ぱくす	ノーマル ALL
4	トライゴン(1P)	1,628,410	INGS-ACCIDENT-ZZZ	ノーマル 2-8 連有り 3機
5	NAM-1975(1P)	995,700	$SFC-HAL_2$	ノーマル ALL 3人
6	パロディウスだ!(タコ)	1,186,800	DTH-T.N	ノーマル 2-3 3機
7	スノーブラザーズ(1P)	1,427,090	KKK団かな	ノーマル R.38 3人
8	WGP(AT)	33'01"14	ILL-MOV-PAX!	ノーマル ALL 120P
9	WGP(6M)	31'44"10	ILL-MOV-集計してよ!-PAX!	ノーマル ALL 120P
10	コラムス(ミディアム)	883,222	MOV-竹井EVE	J=2272 L=50 ノーマル

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=10

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II(1P)	999,990	SVR-JAGハ	ALLカンスト ノーマル設定
2	キャッスルオブドラゴン(1P)	2,549,000	TAN	ALL 残0 ノーマル3人設定
3	ラフレーサー(1P)	326,400	実はみっちゃHOM SVR-ほむ-WGP	4周目9面 ノーマル設定
4	パロディウスだ!(ツインビー)	900,700	実はガンダムおたく SFL-JOE象少	2周目3面 ノーマル3機設定
5	パロディウスだ!(ペン太郎)	852,700	私もめっちゃ3P? SVR-ほむ-NISす	2周目2面 ノーマル3機設定
6	コラムス(ハードスタート)	3,520,785	エエカンズは弱いかな SVR-EGM-SBK太じ	J4025 Lv124 ノーマル設定
7	カダッシュ(戦士)	60,000+α	B.Tま SGP-K.H	ALL Lv20、2名様 ノーマル設定
8	カダッシュ(魔法使い)	60,000+α	お客様でした。SGP-K.H	ALL Lv20、ノーマル設定
9	カダッシュ(僧侶)	60,000+α	ほむ3人衆 来春にも結婚? SFL-ほむ-PSN人	ALL Lv20、エグい ノーマル設定
10	カダッシュ(忍者)	60,000+α	B.Tま、SVR-WIZ人 SFL-KMG-PSN人	ALL Lv20、3名様 ノーマル設定

ヤングプラザジャンボ ☆=16

大阪府寝屋川八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	584,320	NSG-A・BOY	ノーマル設定 1コイン8面
2	スノーブラザーズ	51面	NSG-RCC	ノーマル設定 2505700点
3	ブロックアウト	1〜22面	NSG-A・BOY	ノーマル設定 83868点 193FACE
4	パロディウスだ!	425,900	NSG-KOY	ノーマル設定
5	キャメルトライ(ビギナー)	2'03"8	NSG-IPL-ぼのぼの	ノーマル設定 オールチャックンホップ使用
6	キャメルトライ(ビギナー)	196,790	NSG-IPL-ぼのぼの	ノーマル設定 オールチャックンホップ使用
7	キャメルトライ(エキスパート)	3'41"0	NSG-IPL-ぼのぼの	ノーマル設定 オールチャックンホップ使用
8	キャメルトライ(エキスパート)	307,630	NSG-IPL-ぼのぼの	ノーマル設定 オールチャックンホップ使用
9	キャメルトライ(スペシャル)	4'48"7	NSG-IPL-ぼのぼの	ノーマル設定 オールチャックンホップ使用
10	キャメルトライ(スペシャル)	515,850	NSG-IPL-ぼのぼの	ノーマル設定 オールチャックンホップ使用

ハイテクセガ藤井寺店 ☆=8

大阪府藤井寺市岡1-16-23 大栄ビル一階 ☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SAR(1P)	766,230	SDI-綾小路REIM as塚本の犬!!	ノーマルALL 3設 残3
2	ロッドランド(第2話)	22,963,000	SDI-○田×美 リンダバーグ	ノーマルALL 店員確認済み
3	戦場の狼II	999,990	SDI-綾小路REIM as綾姫!	1コインALL ☆ちょ〜だい
4	コラムス	3,839,461	SDI-草津支部のみんながんばれー!	L=129 ハード J=4189
5	ファイナルファイト(コーディー)	3,468,630	SDI-MHR	ノーマルALL 連なし
6	ファイナルファイト(ガイ)	3,563,540	SDI-MHR	ノーマルALL 連なし
7	ファイナルファイト(ハガー)	2,007,820	SDI-女の子ゲーマー 高野直子	ノーマル6面 連なし
8	スノーブラザーズ(1P)	1,695,200	スタープラチナ ハナからハイエロファント	1コイン 35面 ノーマル
9	空牙(セイレーン)	4,588,770	LCN修斗蹴(KMG)	2周クリア ノーマル 連あり
10	エイリアンストーム(面数)	6-3	名無しの人	1コイン ノーマル すごく上手!

ゲームシティOZ ☆=9

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	802,800	AFP-ROURA	ノーマル 3機 マニュアル 10面たこ
2	コラムス	6,542,642	来月100億? ZUNちゃん	ノーマル ハードスタート JEWEL5664 レベル171
3	戦場の狼II	999,990	コゲ茶ミックス・HSK ちょっはあイヌINU	ノーマル連付き クリア メカ残り10個
4	ハットリス	113,902	コゲ茶ミックス魔王	イージー SET111
5	あしたのジョー	タイム5:27	ビックマギーIDA	ノーマル クリア
6	キャメルトライ	498,720	TVC-HOR	ノーマル クリア スペシャル 5'20"00
7	スノーブラザーズ	1,759,400	㋩-OMA	ノーマル ㊬ 1コインクリア
8	トライゴン	590,880	SマンHSK	ノーマル3機 ㊬ 7面
9	球界道中記	ホームラン175m	㊰ナワタ	ノーマル モスコーズ
10	メジャータイトル	−16	Mr.高泊の枝さん	ノーマル 1コインクリア

タイトピア木屋町店 ☆=21

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハットリス	999,999	帽子売りのおじさん PIA-JAN	SET=702で達成 BX10以上
2	キャメルトライ (ビギナー)	488,990	電話攻勢ごめんなさい! PIA-CNT!	ALL 先月青球,今月鉄球
3	戦場の狼II	999,990	多数の皆様	ALL 1コイン
4	カダッシュ(戦士)	EXP 60,000+α	PIA-LARU-K.y	ALL 1コイン
5	カダッシュ(忍者)	EXP 60,000+α	PIA-LARU-K.y	ALL 1コイン GOLD 60,000+α
6	カダッシュ(僧侶)	EXP 60,000+α	PIA-LARU-K.y	ALL 1コイン
7	カダッシュ(魔法使い)	EXP 60,000+α	PIA-LARU-K.y	ALL 1コイン
8	コラムス	10,834,130	VAP君のおしりが見えない MUT♪	J=7337 ハードスタート L=219
9	パロディウスだ!	882,600	PIA-Y.Y	ツインビー 2-3
10	スーパーフォーミュラ (デトロイト)	2'06"478	RCK-FG	6月号白紙でごめんなさい部門

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=6

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルシャーク	11,960,400	SURPASSER 「パニッシャー」LEE㊋	10面 ALLクリア目前!!
2	パロディウスだ!	628,900	SURPASSER オート1本,のY.T	ペンギン オート 1-8
3	パロディウスだ!	817,300	IMPROVE EXE (さすがですね!!)	たこ マニュアル 2-1
4	パロディウスだ!	772,600	IMPROVE EXE (うーん マンダム)	ビックバイパー マニュアル 2-1
5	パロディウスだ!	677,000	SURPASSER マニュアルやってない…Y.T	ビックバイパー オート 1-8
6	パロディウスだ!	561,300	SURPASSER マイペース男 LEE㊋	ツインビー オート 1-8
7	ラインオブファイヤー	4,215,970	SURPASSER 熱血業界宣言7 LEE㊋	ALL 100%×1
8	キャメルトライ	176,150	SURPASSER ほんのお遊び Y.T	トレーニング 青玉…
9	クルードバスター	99,910	SURPASSER Y.T	3機設定 4面中ボス…
10	あしたのジョー	計9分44秒	SURPASSER JB×II	ALL 手抜きの極限!!

モンキーハウスメインスタジアム ☆=46

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (スペシャル)	3'21"7	猿家派・影の支配者Ⓗ	ALL BLACK STEEL 知るのが遅すぎた!
2	スノーブラザーズ	4,567,880	猿家派・光の救世主Ⓜ	1P ALL 永パじゃないよ
3	エイリアンストーム	MISSION5STAGE5	猿家派・虹の超戦士Ⓤ	1Pキャラ不明
4	G-LOC (テクニカル)	5'41"3	PIA-せぐちくん	ALL
5	G-LOC (ビギナー)	2'25"1	INDICK- CANLTD	ALL
6	ラフレーサー	1,424,100	Y・384	1P 15周目6面
7	バルダーダッシュ	628,430	猿家派・サンガリア	PART-1 ALL
8	ウイニングラン (テクニカル)	2'19"616	Y.N	復活記念!
9	パロディウスだ! (ペンギン)	1,143,400	PIA-R・1	2周目3面 マニュアル
10	雷電	みんなやってる	みんな死んでる	1P5面 参考記録になってない

スーパーアカトンボ ☆=11

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	901,200	道本	2-1 タコ マュアル使用 ノーマル
2	ハットリス	262,594	E.HOBA	251set ノーマル
3	G-LOC	2'40"5	INDICK-CANLTD	初級ALL ノーマル
4	ラフレーサー	121,900	YKK-中嶋	2周目3面 ノーマル
5	ウイニングラン鈴鹿GP	2'44"933	YN	M7ALL ノーマル
6	戦場の狼II	999,990	SURPASSER マスク1号	1コインALL ノーマル
7	キャメルトライ	2'05"7	YKK ちわ	ビギナー 188,210pts ノーマル
8	キャメルトライ	5'53"7	YKK ちわ	スペシャル 372,480pts ノーマル
9	スノーブラザーズ	2,559,130	YKK-ROBA	R42 ノーマル
10	トライゴン	531,050	YRC-れんらくしろ	R7 ノーマル

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=58

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2'50"6	ハエチクセガのバイト オルガスム原田㊇	ノーマル ALL
2	G-LOC(中級)	4'54"3	ハイテクセガ倉敷オーフン St.神魅羅㊇	ノーマル ALL
3	G-LOC(上級)	6'40"0	Disp-..A	ノーマル ALL
4	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,025,700	Disp-..A	ノーマル マニュアル 2周目 3面
5	パロディウスだ! (ペンギン)	1,128,400	ペンギンクラブだ! St.神魅羅㊇	ノーマル マニュアル 2周目 3面
6	スノーブラザーズ	982,520	伊武谷万二郎	ノーマル49面
7	NAM-1975	1,046,700	ネオ・ゲオ ファミリーズ St.神魅羅㊇	残1,運無し ノーマル ALL タコ×1
8	レーシングヒーロー (イギリス)	52,563,020	伊武谷万二郎	ノーマル ALL
9	ハットリス	78,698	サイケデリック 原田㊇	ノーマル SET88
10	戦場の狼II(1P)	999,990	MDK会長㊇と 伊武谷万二郎	ご苦労さまです ノーマル ALL

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	980,380	AIA	39面 ノーマル
2	スノーブラザーズ	410,520	HiP(女)	17面 ノーマル
3	キャメルトライ	136,370	GUM	タイム 2'59"05 ビギナー ALL
4	パロディウスだ!	812,200	MDK-GUN	2番 10面
5	トライゴン(2機)	586,250	AIA	7面
6	コラムス	6,653,368	AIA	レベル170 宝石5628
7	スーパーフォーミュラ	5'46"129	ZEUS♡ せっきんちくわ	チャンピオンシップ 36P
8	戦場の狼II	965,100	YAM	1コインクリア ノーマル
9	スーパーハングオン	2'59"82	GHQ	ALL
10	スノーブラザーズ	1,108,230	AIA	30面

ジョイランド松江店 ☆=3

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	1,885,010	VTR.X㋠II	1コインALL ノーマル
2	戦場の狼II	425,350	VUL-YOY㋕	1コイン5面ボス ノーマル
3	ハットリス	97,424	HIR㋪	1コイン SET116 ノーマル
4	エイリアンズ	974,000	きてるVTR	1コイン全2周クリア ノーマル
5	バトルシャーク	14,693,520	EEL㋐	10面 ノーマル
6	コラムス	4,742,568	GSX-R	JEWELS4830 レベル142
7	ロッドランド	629,150	VTR㋠FIRE	1コインALL ストーリー2 ノーマル
8	キャメルトライ	461,980	RIE	ALL スペシャル タイム5'36"6,ノーマル
9	W.G.P.(オート)	33'22"31	EEL	1コインALL DX ノーマル
10	パロディウスだ!	9面	白メガホンチュッ!だけはないで男	うれしくて書いた 点は50万前後

プレイシティキャロット島大前店 ☆=4

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	999,990	APA	1コインALL 残M=10
2	スノーブラザーズ	1,860,920	VTR	1コインALL
3	パロディウスだ!	760,400	JAK-KNG-H.Y㋪	2-1 マニュアル ツインビー
4	バトルシャーク	15,185,740	EEL㋐	10面
5	ファイナルファイト	1,905,500	必ず1COIN クリアだ男	1コイン6面 コーディー
6	グラディウスIII	2周目2面	JAK-H.Y㋪	エディット使用
7	ブロクシード	566,098	NOP	ライン180
8	トルピードアレー	15,057,660	ESP㋐	
9	グラディウスIII	2周目1面	JAC改KNG H.Y㋪	タイプB+F.F
10	ブロクシード	ライン195	ATP	目標200ライン!!

ビデオゾーン50 ☆=8

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	3'33"8	HU	ノーマル ALL
2	雷電	643,550	Y. H.	ノーマル
3	スーパーマスターズ	−4	S	ノーマル
4	ハテナ?の大冒険	1,989,400	NKK	ノーマル ALL 1人プレイ
5	コラムス	2,956,196	EXE	ノーマル5/15 レベル113
6	戦場の狼	カンスト	APA	点稼ぎ無し ALL メカ残り15
7	トライゴン	520,580	NKK	ノーマル 3機 7面 5/26
8	スノーブラザーズ	全面クリア	VTR	ノーマル 5/26
9	パロディウスだ!	562,400	北	ノーマル タコ 8面 5/26
10	カダッシュ	G. 27083	TAI	ノーマル 忍者 5/26 ALL

ジャスコ屋上プレイランド ☆=1

兵庫県川西市小花1丁目6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スノーブラザーズ	885,050	F	R-39
2	ドライゴン	571,110	FSG-S.FⓏ	R-7
3	戦場の狼II(1P)	999,990 +α	F	ALL
4	戦場の狼II(2P)	839,250 563,650	F.Fの弟	ALL
5	パロディウスだ!(A)	564,200	SFL-MKO	R-8
6	パロディウスだ!(B)	826,500	帝王ベーションOTK -HNT㊦	R-10
7	パロディウスだ!(C)	674,600	FSG-S.FⓏ	R-9
8	ロッドランド(裏)	776,100	YUT	ALL
9	コラムス	4,058,074	Y.SUZUKI	レベル133 宝石4336
10	1941(1P)	12,238,400	GOOD FIELD	ALL

アミューズ&レストメイヨー ☆=32

兵庫県姫路市駅前222番地 駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ! (ビックバイパー)	967,000	決してジョーではありません SFL-GSS JOE㊁㊙	2-4 ジョエと読む。
2	トライゴン	1,689,320	初の1周クリア!トン♡ SFL-KMG-PEY㊇	2-8 3設 P.S.あれは誤植だよ
3	バトルシャーク	16,937,070	案ずるより生むが安志 SFL-KMG-KMA㊇	ALL 照準ノーマル 全機種ノーマル設定。
4	デンジャラスシード	4,208,000	裏ビデオ「ザ・監禁!」 SFL-KMG-PEY㊇	ALL㊬あり 残S=12 PSN談:こいつはエグイ!
5	空牙 (ヴァルキュリア)	2,968,790	前田日明のファン!! LCN修斗㊇(KMG)㊇	2-5㊬あり 1周目ボス残70秒
6	空牙 (セイレーン)	4,599,230	㋬5月号P219(ウソ) LCN修斗㊇(KMG)㊇	ALL ㊬あり 今月にて消滅
7	戦場の狼II	999,990	DTH入会 希望! LCN修斗㊇(KMG)㊇	ALL 5/1入荷 希望者他数います。
8	カダッシュ(戦士)	EXP=60,000	もしかしてH.P君の兄? SGP-K.H氏	ALL LV,20 残G=6479
9	カダッシュ (魔法使い)	EXP=60,000	今度定期コピーさせてね♡ SGP-K.H氏	ALL LV,20 残G=6228
10	カダッシュ(僧侶)	EXP=60,000	お客様にはかないません。 SFL-ほむ-PSN㊇	ALL LV,20 残G=915

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	683,990	T.S	8面
2	スノーブラザーズ	352,920	大月	23面
3	パロディウスだ!①	454,600	大月	10面
4	パロディウスだ!②	575,300	LINNA ,	10面
5	パロディウスだ!③	508,800	LINNA	10面
6	パロディウスだ!④	439,800	LUM	9面
7	あしたのジョー	IR 1'21"	大月	ALL
8	グラディウスIII	576,390	たくわ	9面 B.
9	クラディウスIII	539,680	森 隆一	9面 D.
10	ファイナルファイト	1,682,162	大月	ALLガイ

コインスナック24 ☆=27

岡山県岡山市浜野4-22-29 ☎(0826)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (2画面上のV)	3,749,420	KOH	ヤマト超甘 ノーマルALL㊬
2	ダライアスII (2画面Yゾーン)	3,794,430	KOH	Yゾーンボロカス ノーマルALL㊬
3	ダライアスII (2画面下のZ)	3,572,030	MPL	胎児64,000pts ノーマルALL㊬
4	キャメルトライ (スペシャル・タイム)	3'47"2	R-10で10秒ミス CAN-VEL	悲しすぎる ノーマルALL
5	キャメルトライ (エキスパート・タイム)	3'22"2	CAN'-SR.	ノーマルALL
6	戦場の狼II	999,990	BOY	ノーマルALL
7	パロディウスだ!	805,900	KAW	ツインビー使用 ノーマル2-2ボス
8	トライゴン	768,040	とりあえず	ノーマル8面㊬
9	スノーブラザーズ	788,310	だれかのスコアー	ノーマル26面
10	オペレーションサンダーボルト	2,571,280	RAY	ノーマルALL

ハイテクセガ表町店 ☆=32

岡山県岡山市表町2-7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2'56"9	H/S倉敷店の店員さん!! 原田さん㊇	1コイン ALL ノーマル設定
2	G-LOC(中級)	5'18"0	㊇の副会長 St.神魅羅㊇	1コインALL ノーマル設定
3	G-LOC(上級)	6'51"3	学校霊花子さん友の会は㊦ Disp-:A㊇	1コイン ALL ノーマル設定
4	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,333,100	小池さん八剣伝で会おう Disp-:A㊇	1コイン2周目3面 ノーマル設定(マニュアル)
5	戦場の狼II(1P)	999,990+α	20点差で… があまいんなん	1コインALL ノーマル設定
6	ハットリス	131,638	日本のエーゲ海牛窓の帝王 DIO様!!	1コインノーマル設定 SET120
7	ロッドランド (裏面・1面)	761,050	A.O	1コイン ALL ノーマル設定(もう消えた)
8	ラフレーサー(1P)	180,900	CAN-VEL	1コイン2周目9面 ノーマル設定
9	M.V.P.	AV812	H/S倉敷店の店員さん!! CAN'-HID	1コイン 11回コールド勝ち D13-OT
10	シークレットエージェント	1,105,800	小池さん焼肉喰わせろ!! Disp-KORE㊇	1コイン ALLノーマル設定 (集計して下さい)

ヒットゲームBEST10

初登場1位パロディウスだ!

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
——	1	パロディウスだ!	631	コナミ
1	2	ファイナルファイト	561	カプコン
3	3	コラムス	373	セガ
2	4	テトリス	369	セガ
——	5	戦場の狼II	344	カプコン
——	6	トライゴン	280	コナミ
——	7	G-LOC	208	セガ
4	8	グラディウスIII	178	コナミ
——	9	スノーブラザーズ	177	東亜プラン
——	10	カダッシュ	142	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
エイリアンストーム 133	スーパーモナコGP 109	球界道中記 100	ファイナルラップ 86	キャメルトライ 84

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	736	カプコン
——	2	パロディウスだ!	506	コナミ
——	3	戦場の狼II	445	カプコン
3	4	コラムス	415	セガ
2	5	テトリス	397	セガ
——	6	G-LOC	217	セガ
6	7	スーパーモナコGP	198	セガ
——	8	スノーブラザーズ	141	東亜プラン
8	9	M.V.P.	139	セガ
——	10	WWFスーパースターズ	109	テクノスジャパン

11位	12位	13位	13位	15位
ファイナルラップ 95	トライゴン 84	キャメルトライ 78	ビーストバスターズ 78	1941 77

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は64店5月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

今月は大きく順位が変動しました。全体を見わたすと、先月ベストテンの中に入っていたハテナ?の大冒険、WGP、マーベルランド、あしたのジョー、1941、ロッドランドというところがすべてベストテンから消え、パロディウスだ!、戦場の狼II、トライゴン、G-LOC、スノーブラザーズという新しい5機種が入ってきました。

プレイヤー心理をうまく捕らえたパロディウスだ!

パロディウスだ!は、初登場人気第1位という最近のゲームになかった好スタートをきりました。パロディウスだ!はシューティングマニアが求めていたゲームではありますが、グラIIIと全く対照的なゲームといえます。

まず、世界がSFロマンでなく、お笑いであることです。また、難易度が巧妙であること。初心者にやさしく上級者にとても難しい設定は、ずるいほどです。

難易度がよくできているので、このゲームは簡単にインカムが落ちることはないでしょう。初心者をいかに長い期間プレイさせるかが、インカムを大きく左右するからです。

人気こそパロディウスだ!に抜かれましたが、なぐる・けるゲームのファイナルファイトの強さはすごいものがあります。とはいえ、なぐる・けるゲームでもクルードバスターと比べてみれば、完成度の差が人気の差になるのはあきらかでしょう。

戦場の狼IIはグラフィック、とっつきともにいいゲームで、プレイ時間は割に短いインカムゲームです。今後プレイヤーをどこまで引きつけていけるかがポイントでしょう。

コラムスは予想通り上位に上がってきました。まだまだ上位に粘るでしょう。

出回ればさらに上位もG-LOC

G-LOCは確実にインカムを稼いでいますが、まだ出回り方が少ないという感じ。逆に、スノーブラザーズは圧倒的な出回り方でベストテンに入ってきました。

キャメルトライは、一般マニアに見過ごされてしまうという結果が伸び悩みの原因と見ました。

今月はかなり順位の変動が見られましたが、来月は強力な新製品は見当たらず、少し落ち着くでしょう。

(ぜんじ)



三重県 BLACK MAN君

ゲームインプラザオリンピアン ☆=11

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,058,500	ELF	1コイン 2-3(ノーマル)
2	トライゴン	653,870	BIG	1P1コイン 8面(ノーマル)
3	ファイナルファイト	3,332,990	BABBY	1P1コインガイ6面(ノーマル)
4	スノーブラザーズ	1,147,020	BUI.	1P1コイン38面(ノーマル)
5	コラムス	2,138,997	BUI.	1P1コインLEVEL 95(ノーマル)
6	1941	11,670,400	ELF	1P1コイン(ノーマル)ALL
7	戦場の狼II	999,990	WIN	1P1コイン(ノーマル)ALL
8	マーベルランド	1,357,860	BIG	1コインALL(ノーマル)
9	マーベルランド(イージー)	369,160	SUP-NYMPH?	1コインALL
10	パロディウスだ!	833,100	G.M.C.DURAN	1コイン(ノーマル)8面のボス

プレイシティキャロット久留米店 ☆=1

福岡県久留米市六ツ門三信ビル ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス(イージー)	1,209,150	DEATH MASTER YOS	アサルトプラス復活!スーパーも受付中
2	ロッドランド(第2話)	702,100	TAITOの申し児	ノーマルランク
3	マーベルランド	1,460,020	TOK	ノーマルモード 1コインALL脱出成功
4	スノーブラザーズ	2,148,940	DEATH MASTER YOS	41面(ノーマル3機)
5	パロディウスだ!(タコ)	835,700	DEATH MASTER YOS	マニュアル使用 ステージ9
6	トリオザパンチ	1,897,200	Yasue	ノーマル設定 未来忍者面
7	WGP	120	くらま	6速クリア
8	ファイナルファイト	1,037,320	NKS	ハガー使用(5面)
9	ハードパンチャー	1,729,950	FSS	8人め
10	クラックス	1,721,935	どらえもん	ノーマル ワープ有

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	445,250	Mr-IPA-MN	ノーマル
2	グラディウスIII	763,080	Mr-OWA	S-10 ノーマル 3設 T-D
3	ファイナルファイト(コーディ)	2,263,480	Mr-OWA	S-6 ノーマル 2設
4	マーベルランド	730,390	Mr-FBI	R-4-2 ノーマル 3設
5	ハテナ?の大冒険	291,000	Mr-CIA	ノーマル
6	クラックス	362,053	Mr-CIA	S-6 ノーマル
7	ダライアスII(W)	3,449,400	Mr-OWA	ALL ランク-A 3設ターボ使用 3画面
8	ダライアスII(X)	3,274,530	Mr-OWA	ALL ランク-A 3設 ターボ使用 3画面
9	あしたのジョー	スコア申請ナシ		ノーマル
10	R-TYPE II	586,400	Mr-MUU	S-2-2 ノーマル 3設

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クルードバスター	169,860	小林政彦	5面
2	メタフォックス	458,000	田中あつし	3面
3	キャメルトライ	気軽に報告して!!		
4	エアーバスター	224,160	中嶋 稔	3面(2F)
5	ブロックアウト	55,791	FBI田中	FACE・121
6	クライムファイターズ	42	小林けい太	2面(3F)
7	ロッドランド(裏面)	562,650	浦川"DEN"聡	全面クリア
8	コブラコマンド	244,700	小川和人	2-3(3F)
9	オメガファイター	386,440	真玉橋朝直	3面(3F)
10	戦場の狼II(3P)	3人同時クリア	WAO&QCU&RYU	3人協力プレイ

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	273,500	田上・寛	今、長崎では長崎大学の
2	スノーブラザーズ	1,929,970	増永光信	学園祭が開かれております。
3	トライゴン	273,950	中島 稔	5月31日より6月3日までの
4	コラムス	23,383	安芸良太	3日間で、西浦上地区では
5	戦場の狼II	355,500	折山 学	大学生のフィーバーによる、来店客が
6	タスクフォースハリアー	322,800	小林義兼	おしかけております。
7	グラディウスIII	183,000	鐘ヶ江義裕	ケンカしないように仲良く、
8	レディ・ハンター	406,300	江藤重秀	順番に遊んで下さい。
9	1941	436,808	太田 強	キャロットマン
10	スーパーフォーミュラ	101,039	嶽 正高	28号より

てあたりしだい ゲームリスト

5月発売ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
麻雀レディーハンター ニチブツ	キーボード	麻雀	アメコミ風のヒーローが主人公の麻雀ゲーム。５月15日発売
AV麻雀ツーショット ニチブツ	キーボード	麻雀	今回は冴島奈緒、舞坂ゆい、山下麻衣ほか５名出演。5月25日発売
BASEBALL STARS PROFESSIONAL エス・エヌ・ケイ	8－4	野球	個性豊かな16球団が激突！大リーグの覇者は君のチームだ！
TOP PLAYER'S GOLF エス・エヌ・ケイ	8－3	ゴルフ	ナッソーゲームで逆転を狙える。グリーンは華麗なる戦場だ！
トライゴン コナミ	8－2	シューティング	５月23日発売
スノーブラザーズ 東亜プラン	8－2	アクション	
阿修羅ブラスター ビスコ	8－2	シューティング	
球界道中記 ナムコ	8－3	野球	人類みな兄弟！みんなで球界をプレイしよう。
バルダーダッシュ データイースト	4－2	アクション パズル	世界最高峰のアクションパズル。
ハットリス ビデオシステム	4－2	パズル	
ダイナマイトリーグ タイトー	8－3	野球	

6月以降発売ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
RIDING HERO エス・エヌ・ケイ	8－3	バイクレース	ワールドGP、ストーリー、通信の３モードがある。７月発売予定
CYBER-LIP エス・エヌ・ケイ	8－3	キャラクター シューティング	暴走コンピュータ〝サイバーリップ〟を破壊せよ！　発売日未定
N·I·N·J·A COMBAT エス・エヌ・ケイ	8－3	キャラクター アクション	悪の忍者「幻妖斎」からネオニンジャシティを救え！　発売日未定
Magician Lord エス・エヌ・ケイ	8－2	キャラクター アクション	３つのエレメンタルを使い、邪神を食い止めよう！※
MAHJONG パニックスタジアム ニチブツ	キーボード	麻雀	野球を題材とした麻雀ゲーム。 ６月20日発売
アイレム・エア・デュエル アイレム	8－2	シューティング	超リアルなグラフィックが臨場感と爽快感を演出。６月25日発売
大工の源さん アイレム	8－2	アクション	プリティーでコミカルなキャラクターがいっぱい。発売未定
DARK SEAL データイースト	8－2	アクション RPG	７月上旬発売
サンダーフォックス タイトー			
エア インフェルノ タイトー	体　感		７月上旬発売予定
TSG－1 UPL		シューティング	
ムスタング UPL	8－2	シューティング	
チキチキボーイズ カプコン	8－3	アクション	
ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ　コナミ	8－2	アクション	
ボナンザブラザーズ セガ	8－2	アクション	６月
コラムスII セガ		パズル	７月下旬
ムーンウォーカー セガ		アクション	
エイリアンストーム セガ	8－3	アクション シューティング	６月上旬
マッドモーター ミッチェル		アクション	発売日未定
雷電 セイブ開発／テクモ	8－2	シューティング	
THE COMBTRIBES テクモ		アクション	

※レンタルは４月26日に発売済み。

現在のイチオシは、セガの「ボナンザブラザーズ」。CG調のグラフィックもよし、ルールも単純でアクションは簡単。キャラの動きも面白い。2人プレイでもまた楽しく、とっつきやすさも十分です

カプコンの「チキチキボーイズ」も探してみよう。剣を武器とする主人公のキャラクターアクションゲームで、カプコンらしいグラフィックが特徴。近頃は難易度がキレてるゲームが多い中、ほどほどの難易度に好感が持てる。

セガの「ムーンウォーカー」も、ぜひ1度はやってほしい。主人公マイケルの動作が、なかなか魅せてくれる。今までになかったこのアクションは、とにかく一見の価値ありだ。

データイーストの「DARK SEAL」もやってほしい。色使いが地味なので、見過ごしてしまうかもしれないが、ボスキャラとの対決は、迫力を出してくれるぞ。忘れちゃならないのが、コナミの「ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ」(舌がもつれる)。とにかく、あの妙なキャラクターが味を出していて、しかもアクションが派手で爽快感がある。4人のキャラが、違う攻撃方法を持つのも良く、また敵キャラのアクションも派手で気持ちがいい。どうやらこれからしばらくは、キャラクターアクションものが活躍しそうな様子です。（野村流紋）

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	938,200	松永　明	
2	X マルチプライ	2,360,500	福永竜大	福岡県
3	テトリス	893,430	佐々木	長崎県
4	マーベルランド	1,048,880	たくやんさ	END
5	戦場の狼II	862,850	CPM	1コインALL
6	スプラッターハウス	216,800	陰平剛司	1コインEND
7	スーパーバレーボール	59,300	和田	長崎
8	天地を喰らう	505,500	YOI	
9	スノーブラザーズ			
10	ワルキューレの伝説	899,290	山内俊明	1コイン ALLハード

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,751,315	XXX-みやさん	WAVE56 ワープ有
2	マーベルランド (ノーマル)	1,253,660	鬼ゃ〜ず.NMC!ばなにー	END
3	マーベルランド (イージー)	384,750	佐伯ばちかんずYA!	全面クリア残3
4	ブロクシード	234,864	鬼ゃ〜ず.NMC!ばなにー	LINES181 LEVEL45
5	ファイナルファイト (コーディ)	3,213,270	鬼ゃ〜ず.福岡帰りのTRX-めすろん!	全面クリア残1
6	ファイナルファイト (ガイ)	1,845,980	Mr.X	R.6で死亡
7	スノーブラザーズ(1P)	1,131,190	鬼ゃ〜ず.NMC!ばなにー	FLOOR38
8	ゼロウイング	551,090	佐伯ばちかんずMON	6-6 ノーマルランク
9				
10				

ゲームプラザ ☆=94

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC	2'14"2	ダライ少年Mチ-R	ビギナー・ALL
2	カダッシュ	60,000EXP	RGV・ELPEO-PLE2名	戦士、ALL
3	カダッシュ	60,000EXP	RGV・CMひげぴん	僧侶、ALL
4	カダッシュ	60,000EXP	RGV	魔法使い、ALL
5	ドライゴン	1,639,040	MST	ノーマル 2周目8面
6	ハットリス	SET268	おしり改メ・Mrコカコーラ	ランクイージー
7	キャメルトライ	825,820	CMひげぴん	スペシャルクリア黒玉
8	キャメルトライ	3'48"6	JUN	スペシャルクリア黒玉
9	レーシングヒーロー	59,553,600	マムシ・V	敵車イージー エジプトALL
10	グラディウスIII	3周目1面	コナミに鉄拳制裁!! KSY　吉浦	B-F、無敵未使用

神宮前キャロットハウス ☆=1

宮崎県宮崎市神宮2-1-30　☎(0985)29-3967

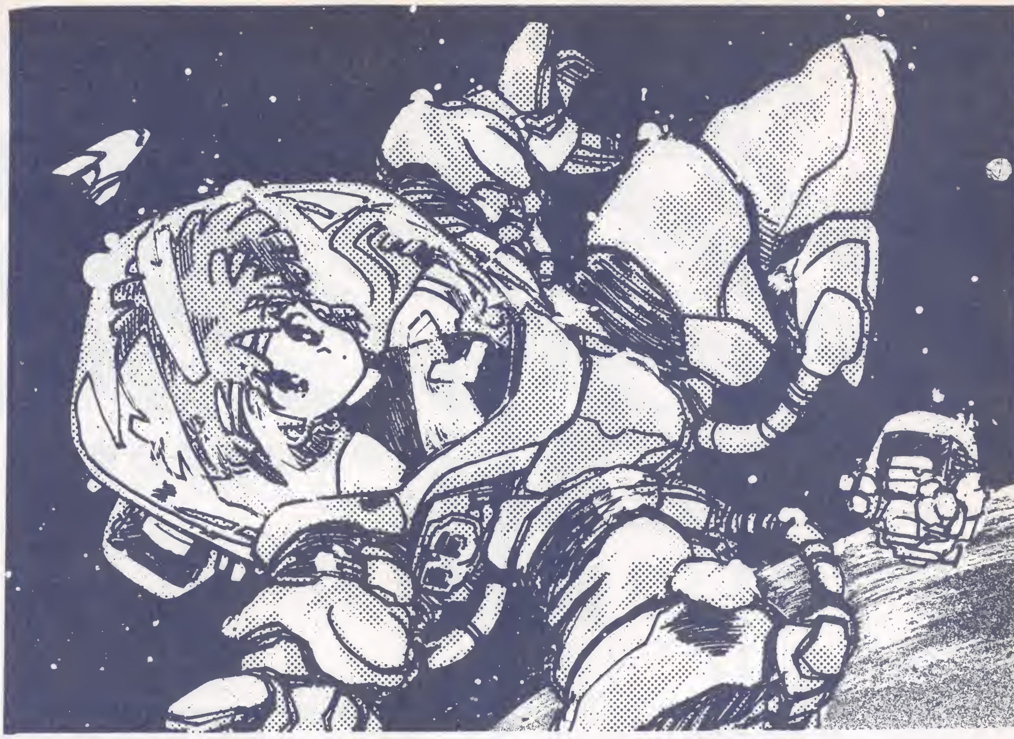
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	718,300	MGF-大塚	1コイン2周目1面 連無ビックバイパー(マニュアル)
2	パロディウスだ!	639,000	MGF-大塚	1コイン2周目1面 連無タコ(マニュアル)
3	パロディウスだ!	706,000	MGF-大塚	1コイン2周目1面 連無ツインビー(マニュアル)
4	スノーブラザーズ(1P)	2,467,620	トップをねらえ MGF-KOB山下	1コイン全50面クリアノーマル3人設定 連無
5	ファイナルファイト (1P)	2,091,060	大草勝美だ!	1コインコーディ6面 連無
6	ファイナルファイト (2Pトータル)	1,802,760	那須＆O,V,A.	共に1コイン共に5面コーディ＆ハガー 連無
7	戦場の狼II(1P)	502,850	Zin	1コイン5面 連無 ノーマル設定
8	コラムス	1,155,268	MGF-大塚	ハードスタート L70 J2127
9	テトリス	999,999＋α	K.R.	LEVEL99 ノーマル LINES442
10	モトス	61,300	B.SEINO	1コイン17面 ノーマル

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店

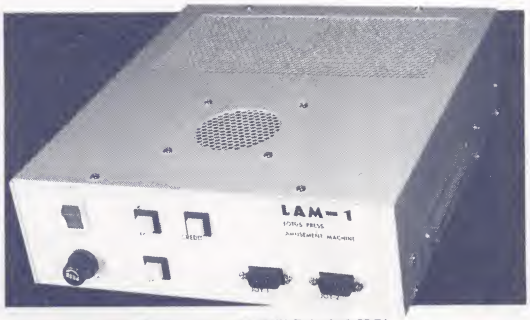
宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)332-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	945,490	MGF-TKS	㊤6-4
2	ラフレーサー	123,800	ころりん	2周目のふうせん
3	エイリアンストーム (1P)	3-4	ARIEL	㊤8,98
4	エイリアンストーム (2P)	3-5	SFC & LAP	㊤17,36
5	ダイナマイトデューク	1,344,260	ARIEL	クリアだよ
6	コラムス	1,337,536	MGF-大塚	ハード レベル69(宮) ジュエルズ2041
7	ハットリス	151,644	谷口　実	145SET(宮)
8	スーパーフォミュラ	6'03"110	HIKARUちゃん	チャンピオンシップ(宮) ノンターボ
9	パロディウスだ!	1,070,200	爆炎帝-X	2-3たこ(宮)
10	マーベルランド	543,000	あきのぶ	1コインオール(宮)

よいご旅行を！



＝本物のビデオゲームが簡単に楽しめます＝



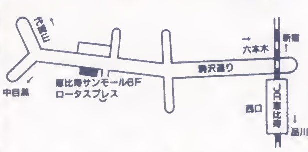
LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250mm
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用ＲＧＢ21ピン対応モニターにＬＡＭ－１を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。ＬＡＭ－１は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。ＲＧＢ専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品（7月1日→7月31日）

1943改…………15,000円	ソロモンの鍵….7,000円
ヘビーユニット‥15,000円	ワースタ89（ROMキット）‥10,000円
バラデューク…..11,000円	麻雀殺人事件….8,000円

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F
※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。

ゲーメスト人 次号は7月30日発売!!

9月号 チキチキボーイズ

トライゴン ムーンウォーカー パロディウスだ!

●メーカー特集 イケイケニューパワー 東亜プランの徹底研究だ!

ユーザーのニーズにもっと応えよう論

今回は、アーケードゲームの特色について述べてみたいと思います。

アーケードゲームの最も大きな特色は、ゲームセンターにあるゲームだということです(あたりまえですが)。

プレイヤーはゲームセンターに行ったときしか遊べません。1回ごとにプレイ代を払うわけですから、真剣にならざるを得ません。家庭用だったらいつやるも自由、何回やるも自由なのですから全然違います。

すると、プレイヤーとゲームとの間に真剣勝負が行われます。プレイヤーは本当に燃えられるゲームを求め、ゲームへの要求も厳しくなっていきます。プレイ時間が長くなくても、完全燃焼できるゲームが求められます。

また、ゲームセンターに行けば誰かしら他人が近くにいるわけで、そこにはコミュニケーションが生じます。

人がプレイしているのを見ていて、自分もやってみようかという気分になります。そういうゲームこそゲームセンターの華だし、話題のゲームになります。

見かけが凄ければ、やってみてその世界を体験してみたくなります。また、凄くなくても、一目見てルールがわかり、自分にもできそうに見えればやってみたくなります。

しかし、すぐやられてしまったり、やってみたらつまらなかったりすると、次からはやってくれません。口から口へ、ゲームのおもしろさ、つまらなさが伝わっていきます。

都会のゲームセンターではコミュニケーションの度合が薄く、地方へ行くほど濃い。売れるゲームの質も都会と地方ではおのずと違ってきます。

このように、ゲーセンに行っている人にとってはあたりまえのことを、なぜわざわざ並べたのか。それは、メーカーにいる人たちは意外にこれがわかっていないような気がするからです。

プレイヤーにやってもらうゲームを作ったり、店づくりをするなら、ゲームセンターに来る人たちのことをもっと知るべきだし、思いやるべきでしょう。ゲーム業界に限らず、マーケティングの第一歩はユーザーのニーズを探ることから始まるのですから。

(ぜんじ)

ひとこと

私はケッシテ、みきりんをいぢめているワケではない。みきりんが、カッテに〝ふぁんたじぁ〟のみさりんとその一行をTM岩石に押しつぶさせて、消滅させてしまったのだ!

アーメン…

かわいそうなみさりんたち。お星さまになってね。

みきりんはかわいいよ。

(TM)

待ってー、もう

表紙の裏をとれ

背景がちがう、バニーがいる。というのは、まぁ構成ですよ構成。

私はパロディウスだ!をやるときはたいがいタコですが、皆さんはどうですか?けっこうツインビーも使えそうなんだけど……。

あと、表紙のことについてご意見などあったらお手紙くださぁい。

(藤原ひさし)



●やっぱりというか、早々というか車を壊した。自分自身はピンピンしてるが、我が愛車のトレノは全治1ヵ月の重傷である。やはり峠で壁ターンにトライしたのがいけなかったようだ(超ウソ)。

皆さんも事故には気をつけましょうね。

(最近事故った人が周りに多い・悠理)



●今月から編集部員のワタシ。1年のプー太郎生活のために体が思いっきりナマッてます。とかいって体が方言しゃべるわけじゃないけど。

ところで日本ポミネカへの投稿よろしくね、特に街角パフォーマンス。皇居の前でやって捕まるのも面白いですな。

(2日連続泊まり込みはさすがにツラーイ・古葉美一)



●ここんとこ編集部員の一部と、テーブルトークRPGをやった。シナリオ8本やっちゃって、もうネタが残り少ないぞ。しかし女の子のプレイヤーも欲しいと思う、今日このごろ。誰か東京、神奈川近郊の人、いません?ところで今回のパズルの隠し○ッ○ー○が見つかったら偉い。褒めちゃるぞい。(APAPA)



●烏羽色、という言葉がある。真っ黒な髪に光があたると、藍とも、緑ともつかぬ妙に心さわがせる色あいを帯びるのだ。決して青い頭したパンクスが好きとゆーわけじゃないのよ。先日アップルII/を入手して、WIZ Vにはまっている。ブラウン管の闇も、心を引き込む魔力を持っているようだ。(昔のソフトがほしい栗原)



●7月号のG―LOCの記事中に校正の段階で直したはずのものが直ってなかったり、意味の通らないものがあったりで、すみませんでした。

G―LOCといえば、読者の方に手紙をいただきました。ありがとね。参考になりました。

(落合君にテトリスカンストしてもらう会会長―N.O)



●7月号のP77のグラディウスIIIの記事なのですが、ステージ7というのは間違いで本当は9です。スイマセン。

最近、学校でX68000のウィルスがはびこっています。一応私のにはワクチンをかけておきましたが、大丈夫かな?

(WIZIIIのEXPは529億が限界のバイオ)



●かねてからの計画どーり、バイクで日本各地周ってきます。んで休み下さい、と言ったらH氏に「だったら☆10以上の店行ってきてよ」と言われてしまい、急遽予定を変更。

つーワケで(事コらなければ)各地のみなさん、会いましょう。(会えたときにキャンプ場、温泉、名物を教えてもらえると助かります・武者)



●まだ免許取得中。5月終わりの段階で学科9割9分、技能2段階途中って感じ。予定より2週間遅れちょる。まあ仕事しながらやからしょうがないけど。とりあえず車を買うためにバリバリ働こうと思っちょる。まずはお中元のバイトかな。ゲーメストでもがんばらにゃ~/さーて今から マップやるかぁ/(ずる²)

GAMEST ゲーメスト 8月号

■平成2年8月1日発売 第5巻8号通巻48号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 漢炎剣 GOD鈴木
C・C 栗原桃郎 じーぶー N.O ずるずる
T・J APAPA YOU.A 'FIS
武者涼汰 はんたあ C・LAN VAX バイオ
植村伴北 飯田豚磨 藤原ひさし 川瀬みきお
みんく・いるか 渡辺ゆず 古葉美一
高橋己代子 萩原祐四郎 佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画 (有)ミルコンズ



ミキ.カスミ.ショーコの
みつめていいよ
増刊号
7/25 OnSale
●CD：PSCX-1010・PSCX-1012・PSCX-1013
税込定価￥5.000(税抜価格￥4.854)
おまたせっ！
あの「みつめていいよ」の
増刊号が遂に登場！
みつめていいよサマーフェスティバル開催決定！
詳しくは本誌78ページを見てね♡
●収録曲
1. HOW ARE YOU?
2. ANGELはなさない（唄）
3. KYAPI ON THE PHONE Ⅰ
4. TO DREAM OF LA（インスト）
5. KYAPI ON THE PHONE Ⅱ
6. LADY IN THE MOONLIGHT（唄）
1. 元気！ IN THE SUMMER
2. A・B・Cから始めたい（唄）
3. おねえちゃんへ……かすみより
4. REMEMBER THE SUMMER（インスト）
5. IN THE BATH ROOM
6. オニの居ぬ間に……？
7. いつか きっと（唄）
1. 夏だよ！ FIGHT!
2. みんながHERO（唄）
3. DEAR MIKI FROM SHOWKO
4. BAMBOO RENDEZVOUS
5. 3－1＝☆（1人へってもうるさいよ）
6. THANKS GIRL FRIEND（唄）
今度はなんとCD3枚組の大ボリューム！
おなじみ4コママンガもたっぷり収録！
油断大敵！ミキ帰る！
いただきまーす
ありゃ？
やだなーっ お母さんたら
アメリカにいるお姉ちゃんの分まで用意しちゃったよ
ひょーい
ひょい
あははははははは
やれやれ…父さんは元気ないし母さんはこのザマ
まったく親バカねー…っ
バカはお前だよ
帰ってたのね…
鬼のいぬまのかすみちゃん
かすみちゃんお姉ちゃんがいなくてさみしいでしょ
そうでもないよ
※ミキちゃんはアメリカにホームステイしてます
またまた無理しちゃってさみしいんでしょ
ぜーんぜん！
あー本当はさみしいんでしょ ねえねえねえったら
…
あんたがいるからちっともさみしくないわ
株式会社ポリスター
●東京本社 〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル Phone:(03)406-8161
●大阪事務所 〒530 大阪市北区西天満5-2-18 高橋ビル東館7F Phone:(06)361-5755
●名古屋事務所 〒460 名古屋市中区栄2-11-7 状見大島ビル8F Phone:(052)204-3161

すごいぜ！
スペシャルウェポンで敵を一掃だあーっ！

トライゴン



©KONAMI

ボスはスペシャルウェポン中心で倒し、ザコは、うまく誘導して倒す。中型以上の敵はかたいから連射も必要だぞ！

ストーリー

時代は、近未来。2020年に地球に飛来した隕石は、実は異星文明による人工物であった。

それ自体が意志を持つ巨大な人工脳で、その意志とは、惑星の侵略と改造である。それは地球人の兵器テクノロジーを吸収し、複製した戦車や戦闘機群で人類に宣戦布告してきたのである。

つぎつぎとくりだされる複製兵器群に、人類は圧倒されつつあった。



この人類最大の危機に、人類最後の切り札が投入されようとしていた。彼ら侵略者に未だ知られていない唯一の兵器テクノロジー――「超プラズマ制御技術」――を応用した新型兵器である。敵の大型兵器の外装に使われている超硬度物質である第二段階テクイクトをも貫通するプラズマ波動兵器や、2機一組で操作する無人補助戦闘ポッドなどを装備した、ひとり乗り試作戦闘機である。

だが極秘で進められていたこの起死回生の作戦（作戦名「トライゴン」）が敵の知るところとなり、秘密工場のある極東の人工島（コードネーム「トーポ・アイランド」）にも、敵の魔の手がのびてきたのである。

炎上する人工島。そのなかから、いま、2機のスーパー戦闘機が発進する。

プレイ方法

2P同時可能の縦スクロールシューティング。

残機制で、コンティニュー機能がある。しかし途中参加はできない。

9つのステージから成っていて、9ステージをクリアするとエンディング、そして2周目へ。2周でゲームエンドである。

マイシップは、2種類のショットと、2種類のボムを使うことができる。

1Pと2Pのマイシップは型が違う。といって性能が違うわけではないけど。

8方向レバーで、A、B2ボタン方式。ショットと、スペシャルウェポンボタンである。

ショットは、バルカンとスプレッドの2種で、共に5段階までパワーアップする。

バルカンには[V]のアイテムを取るとなり、最強になるまでに、6個、9個、12個、15個、18個と画面中の弾数が増す。

スプレッドには[S]のアイテムを取るとなり、4WAY、6WAY、8WAY、10WAY、12WAYと増していく。

スペシャルウェポンも2種ある。

ライトニングソードは、自機を取り巻くように広がった波動エネルギーが前方に噴きでるように発射される。波動エネルギーに巻き込まれた敵はすべて一掃される。

ドラゴンレーザーは、自機の先端から発射されるドラゴンの形をしたレーザービームだ。ドラゴンのうねるような動きをして、前方の敵を破壊する。プレイヤー最強の攻撃砲。

マイシップには、もうひとつ攻撃方法がある。それはトライゴン攻撃。1人用と2人用と2種類ある。

1人用（1Pプレイ）は、1種のみで、このアイテムを取るとオートで攻撃の手助けをしてくれる。

2人用（2P同時）は、4種あり、シングルは、お互いの中心位置でシングルショットを撃ち、ハンティングは中心位置で太いレーザーを放射し、ボスが出現するとロックオンし、ツインは、中心位置で対角線上方向に攻撃をし、ブラストは、爆雷を発射し一定範囲内の敵を誘爆させる。

各ステージには、中ボス、ボスがいてプレイを盛り上げてくれます。ボスを倒して先へ進むのです。

復活方法ですが、1Pプレイ時はもどされ、2Pプレイ時はそのまま進みます。



出現と同時にドラゴンレーザーを。そして撃ち込む。



中ボス。近くで左右によけつつ倒そう。

STAGE 1



新鮮ニューゲーム一番

STAGE 2

全般的に戦車、砲台、戦闘機の攻撃を受ける。
ドラゴンレーザーを取ってボスへ進む。



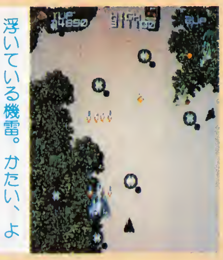
3つ目の潜水砲台にアイテムが。



橋の下から出てきて当たり判定ができたらドラゴンレーザーで。

前半は戦闘機、機雷、潜水砲台の攻撃を受け、後半は、廃墟で、戦車、戦闘機の攻撃を受ける。
ここもドラゴンレーザー中心に進む。

STAGE 3



浮いている機雷。かたい、よってくる。



最初のやつがでてきたところでドラゴンレーザー。こいつに弾を撃たせないようにする。

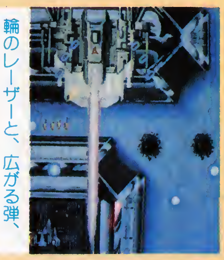
前半は、戦車中心の攻撃を受け、後半は、海上だが戦闘機中心の攻撃を受ける。
ここもドラゴンレーザーが中心。

STAGE 4



ここは3機爆撃機がでてくる。ドラゴンレーザーで押そう。

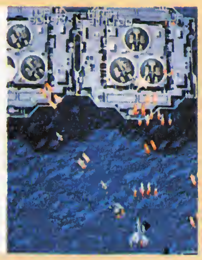
氷の世界では、性質の違う戦闘機中心の攻撃を受ける。



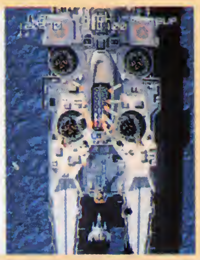
輪のレーザーと、広がる弾、レーザー、つぶされないようにする。

ここのボスは、レーザーを使うので、ドラゴンレーザーがふっ飛ばされる。ライトニングソードで倒そう。

STAGE 5



攻撃がきつい。うまく弾を誘導していく。



煙突からミサイル。速攻で壊さないとね。

海上基地での戦闘は、砲台と戦闘機が中心。
ボスの大型艦だが、甲板から飛びたつ戦闘機を撃ちもらすと、戻って攻撃してくる。

STAGE 6



多足の中ボス。ドラゴンレーザーで弾を防ぎながら倒す。



狙ってレーザーを撃ってくる。撃つ前に誘導して逃げ道をつくっておこう。

全般的に戦車、戦闘機の攻撃が中心。
ちょっと頭のいいボスなので、うまくレーザーを誘導しないといけない。

STAGE 7



飛来してくる中ボス。なんとぶつかる。8方向からくるので、その間の角度にいよう。



ワープしてくる敵。すぐ消えるので速攻で。

このぐらい進むとやはりきつい。特に戦闘機の攻撃がね。
中ボスは、飛来してくる本体に当たらぬように。
ボスは、単体になって現れた時が勝負だ。

STAGE 8



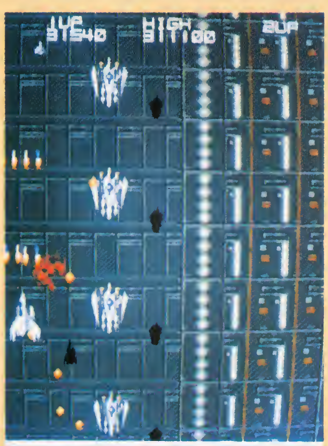
おや?何かに似ている。



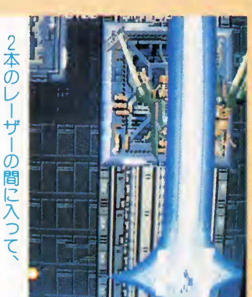
長びくとやばい。ドラゴンレーザーで倒そう。2発使うと多少楽。

今まで出てきたボスが順々に出てくる。
ドラゴンレーザーだけは絶対に取りながら進むこと。

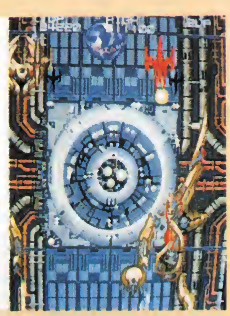
STAGE 9



うまく誘導しないと、ちゃんと追尾してくるので、ゆっくり抜けていこう。



2本のレーザーの間に入って、ライトニングソードで撃ち込む。



分離攻撃!これの前で倒すのが攻略。

最終ステージである。どれもこれもきびしい攻撃である。出現位置を覚え、速攻で倒す、連射命、弾よけ命である。敵、弾をうまく誘導することが、先へ進むポイントだ。ボスは、ほっておくと分離攻撃をしてくるので、速攻で壊すのがいい。
2人でやるのと、1人でやるのとで、かなり攻略が変わってくるのでは。特にトライゴン攻撃のときに。自由気ままに動いてるとまったく役に立たなくなるしね。
(するする)

ゲームがゲームを超えた！

このゲームはもはやゲームではなくシミュレーションだ！ 3、4年前、本物のシミュレーションのようなものがあればなあと思っていたけれど、それが実現！私はとってもうれしいぞ!!

TAITO AIR SYSTEM　エア インフェルノ

AIR INFERNO



「基礎編」「救助編」をセレクト。

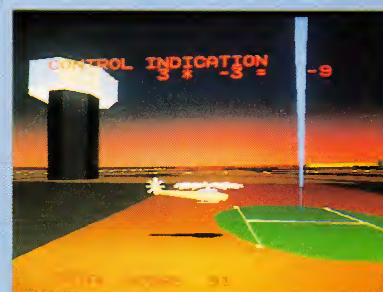
ついにここまできたぞ!

シミュレーションといえば3次元処理が当たり前。この3次元処理というのは、最近になってよく目にするようになったものの、ゲームの世界では、今まであまりメーカーサイドも力を入れていなかった。スピード、見ばえの点で格段に性能アップするのだが、たくさんのデータの処理をしなくてはならない関係で、コストがかさみすぎた。

ようやくナムコからポリゴナイザーシステムを使ったものが出たという感じだし。タイトーも、シミュレーションものについては、もういくつか出していたけど、本格的なものとしては、今回の「エア インフェルノ」が初めて。このゲームには3次元処理をするために「MBシステム」を搭載。360度すべての方向の画像を高速で演算処理し、瞬時にグラフィック画像を表示することができるのだ。

とにかく見て、プレイして、おどろくしかないでしょう。

この手のものに興味のある人は財布のひもをきつくしたほうがいいかもよ！



REPLAY！さあランディングだ！



そーれ、消火だあーっ！

ゲーム設定

プレイヤーは、ヘリコプターのパイロット。何をするのかというと、消火、救助活動。救助本部からの指令（表示、音声にて）により行動に移り、任務を遂行する。

全部で6ラウンドから成っていて、初心者向けに「基礎編」として2ラウンド、上級者向けに「救助編」として4



グワッシャン!何だ一っ何にぶつかったんだ!



下の小さな船、速いんだ動きが。



「救助編」ラウンド1。海上での任務だ！



2回クラッシュで0点。情けない。



ほれほれ、さっさと乗りなさい。



消火終了。ふう、つかれたぜ。



新鮮ニューゲーム一番





この辺の水域は船が多い！よくぶつからん。



ドガガーン！クラッシュ！お、おちるーっ！

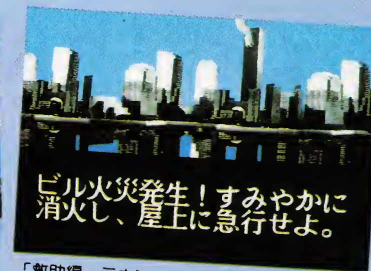


お待ちどおさま！

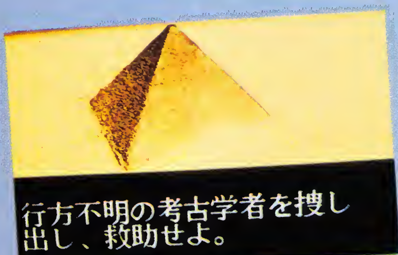

ガッシャアン！近づきすぎちまった!!



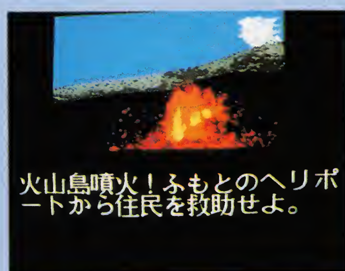
現場到着。消火活動に入りやす。



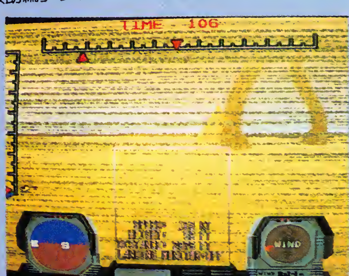
「救助編」ラウンド2。高層ビルが相手だ！



「救助編」ラウンド4。砂漠にて人さがし…。



「救助編」ラウンド3。火山弾がライバル！


げっ！無線故障、ど、どこだよーっ！



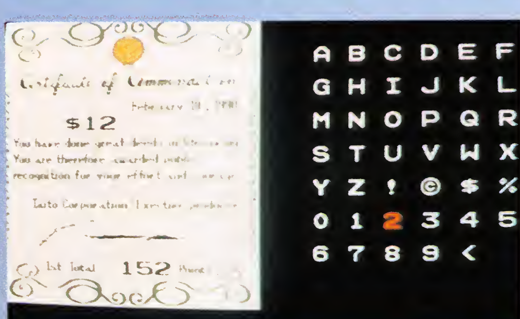
おー、おー、噴火しとるわ！



パーフェクト！100点満点!!



早くのらんと死んじまうぞお！



ラウンドとなっている。様々な災害が、君を待っていることになる。

トータルのスコアが、上位3位以内に入ると、表彰状がもらえる。3文字まで書けるが永久に残るものでもないので、あまり気にしなくてもいいと思うよ。

操作方法について

ほとんど本物じゃないの！っていうぐらい操作が難しいので、方法をちゃんと覚えないといけない（まあ覚えたところでうまくなるわけでもないけど、一応ね）。

目前に操縦桿がある。これを前に倒すと前進、後ろに倒すと後退する。右へ倒すと右へ横移動し、左へ倒すと左へ横移動する（少しだけだと旋回するが、慣れないうちは使わないほうがいい）。

左わきにスロットルがある。これで上昇、下降を行う。下に入れれば下降し、上へ入れれば上昇する。ニュートラルで高度を維持する。

足もとを見ると、左右にペダルがある。左右どちらかのペダルを踏むことによって、踏んだ方向へその場で旋回をする（同時に踏むと何も起こらない）。

画面内の説明をすると、上部に残りタイム。その下に目標方向と、ヘリの方向（上と下の印）。文字による表示は右側端に、そして左側端には、現場などの高さと、ヘリの高さを表示している。

下部を見ると、左下に方位を調べるもの、中央にスピード、高さ、目標までの距離、ランディングモニターのON／OFFの表示がある。右下には風向き、風速の表示がある。

プレイ中にスタートボタンを押すと、画面中央下部に自機の真下の画像がでてきます。

ポイント、ポイントごとにREPLAY機能が働いて、自機を別角度から見た映像を見ることができ、とっても苦しい思いをします（きっと）。

採点機能について

各ラウンド終了時に、プレイの内容に関して採点が、行われる。100点満点からの減点方式になっている。いろいろと失敗して0点になってもタイムが残っていれば、プレイは続けることができる。

クラッシュは50点マイナス、警告無視のコントロールは、3点マイナス、必要以上の危険行為は5点マイナス、ランディング時に、中心からのズレが11フィート以上あったとき1フィートにつき残りの点数から10点ひいたものに1フィートずつマイナスされる。

救助編で全ラウンドでパーフェクトを出すと、ボーナス点がもらえるらしい。少しでもミスするともらえないので狙うしかない！

とにかく、とにかーく、やってみて！ヘリコプターの操作の難しさがわかるから。ラジコンのヘリをやったことがあるんだけど、めちゃむずい！いやーハイスコアを狙うのとは違う意味で、極めてみたいなあなんて思ったりして（お金があるかなあ）……。

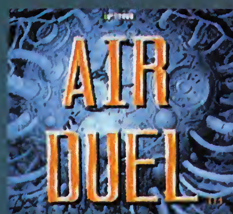
（するする）

アイレム エア・デュエル

IREM
AIR DUEL

単純明解!!撃って撃って撃ちまくれ!!

まったく性格の異なる自機、ファイター（戦闘機）とヘリコプターを乗りこなすことがポイント。最初はヘリコプターでプレイするほうがいいと思うけど、最強にできればファイターがいいのでは！



㊟写真は開発中のものです。



近未来シューティングなんだぜ。

悪夢の天変地異からわずか数年。世界は突如として現れた秘密結社D.A.S.の侵略に脅かされていた。

壊滅寸前の防衛軍ではあったが、敵司令本部の極秘情報を入手、ただちに奪回作戦に臨んだ。

ヘリとファイター。搭乗機の選択に人類の命運をかけて今、二人の戦士が飛びたつ。

見よ、このグラフィック!

どんなゲームでも、一番最初に目に入るのがグラフィック（まあサウンドが先の場合もあるけど、音をでっかくしてる店って少ないしね）。グラフィックに興味がある人が見たら「こ、こらすげぇぜ！」と言うと思うよ、きっと。

昔からアイレムのグラフィックに関しては目をみはるものがあったけど、さらに気合が入ったって感じ。ゲームをやる前から熱くなっちまうぜ。

ステージ紹介

都市、基地、砂漠、海上など、多様な全7ステージでこのゲームは展開される。

●MISSION 1
敵前線基地を撃破する。無人小型戦車群、中型戦車、モノレール。移動要塞〝ブラックス〟からは、続々と小型戦車が吐き出される。

●MISSION 2
砂漠地帯上空を高速で飛行。次第に姿をあらわす超大型空中輸送船〝キャンディ〟。さらに上空へと上昇し、雲海へ。2台で攻撃をしてくる大型飛行兵器〝マリー〟出現。

●MISSION 3
海上。無人潜水艦、中型駆逐艦等が次々にあらわれる。多様な攻撃を見せる原子力潜水艦〝シェイ〟を撃沈する。

●MISSION 4
新市街クロノグラード。超高速道路の上空を飛行する。眼下に広がる高層ビル群。サイコ・レーザー砲台搭載の飛行艇〝ララ〟を撃破し、新市街奪回を図る。

●MISSION 5
森を抜け、旧市街を低空で飛行。無人小型戦車、中型戦車、誘導ミサイル砲台等、執拗な攻撃が続く。四連結飛行爆撃艇〝ラスター〟を破壊せよ。

●MISSION 6
旧市街はるか上空。水没し、放置された都市が悪夢の天変地異を生々しく物語る。無人突撃機の大群、大型ミサイル砲台搭載の中型戦闘機、浮遊要塞群。大型輸送機〝ギーオ〟が行く手を阻む。

●MISSION 7
D.A.S.司令本部に侵入。熾烈を極める攻撃。レーザー戦車〝エレノア〟を粉砕すると、異様な形状をしたバイオコンピュータ〝マザーT〟の姿が現れる。〝マザーT〟の自己防衛システムが発動。果たして…。

ゲームマニュアル

ゲームの設定で、大きなポイントとして、各ステージが始まる時、ヘリコプターか、ファイター（戦闘機）かをセレクトする。まずこの2機種の説明をしよう。

●ファイター〝Fg-40〟
前方向のみ射撃。最初は単発ショットなのでえらく弱い。ヘリから始めたほうがいいと思う。

●ヘリコプター〝F-709〟
レバー操作でなな方向に射撃可能。最初から2連射なので、それなりにショットパワーがある。

ファイターのパワーアップの仕方は、ショットの本数が増し貫通力が上がる。ヘリでは、1発で複数の弾が出て、量が増して威力がUPする。

アイテムは、パワーアップカプセルと、誘導ボム。

カプセルを取ることで自機を強力にし、最高7段階まで上がる。ボムは、取っただけたまる。オーバーすると1000点になる。



ステージスタート時にセレクトする。

新鮮ニューゲーム一番

MISSION3まで紹介

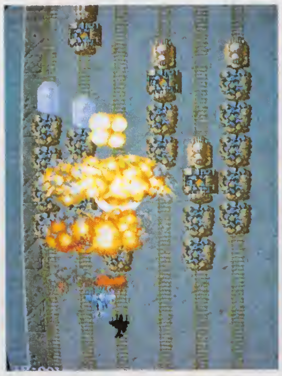
MISSION 1

自機をセレクトしてGO！最初からなかなか熱い攻撃をしてくる。腕に自信のある人はファイターでやってみて。安全にいきたかったらヘリをススメます。

1では地上の戦車たちが相手になる。でっかい輸送機がでてくるけど、こいつは戦車を生み出してくるだけ。突如でてくる戦車に気をつけてプレイしなければならない。

ちなみにスピードUPのたぐいのアイテムはないので、そのスピードでよけなければならない。

さて問題になるのが、相手のかたさ！最初からかましてくれます！



それなりにやわらかいけど束でてくるとやっかいだ！



でっかいやつがでてくること。

MISSION 2

砂漠上で戦う。背景の絵がすっとぶように描かれているのでスピード感がでていい。

この辺からアイレムらしくうるさい敵が出現してくる。

ちゃんと見極めていかないとさっさと死んでしまうぞ。

しばらく飛行してると、上空へいく。

後半へ入ると、いっきなり1で出現した飛行機の5、6倍はありそうなやつがでてくる。ちなみにボスではない！

前後に砲台を備え、中央は、滑走路のようになっていて、戦車がでてくる。

超大型空中輸送船〝キャンディ〟がこいつである。

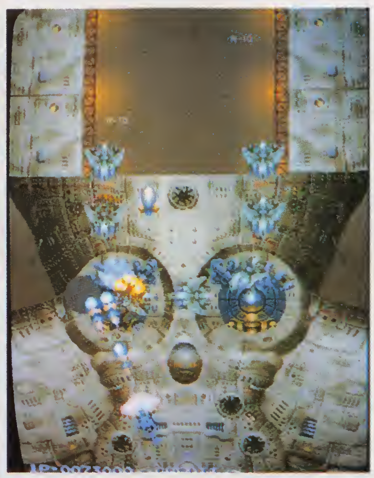
こいつを越えるとボスへ。かてえ！かてえ！それに妙な動きをするもんだから大変だぞ！



ボ――ス！なかなかかたいぜ。



砂漠上をぶっとんでいく。



しかしでかい！よくこんなものが空を飛べるぜ。

MISSION 3

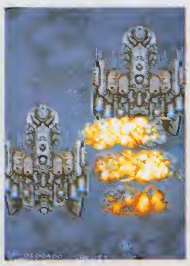
海上での戦い。上から下から、小型の潜水艦、駆逐艦が押し寄せてくる！目をカッと開いていないと死は目前だ。

とりあえず前衛を終わると、空母がでてくる。どこへ運ぶのだか戦車がわんさか！弾をバラまかれるまでに壊さないとやばそう。

後半に入ると、ちょっとしたドック地帯へ。停泊中の艦が続々とでてくる。こいつもなかなかなんだけど、その横からでてくる戦車がかたい！

ひたすら連射だ！

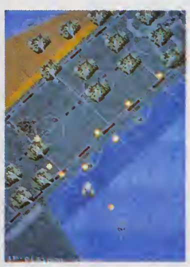
それなりの難関?を越えると、沈没しないのかこのでっかい潜水艦〝シェイ〟がでてくる。3までくるとさすがに手ごわくなってくる。大型のミサイル攻撃がいい味だしてます。ふう、ここまででてまだ半分きてないんだからねえ。残り4つ、大変だこりゃ！



こいつらかたい！突っ込んでくるから注意！



上から下からでてくるでてくる！



甲板上の戦車が撃つ撃つ！

2人同時も可能だぞ！

2人とも同じ機種にしたり、別にしたり、攻撃方法が選べる。誘導ボムは変わらないので、ショットのみ選択になる。

とにかく敵がかたいので2人で分ければそれなりにやわらかくなるのでは（そんなわけがないか）。

2人でプレイするなら楽しんでもらわないとね。2人でバンバン誘導ボムを使おう。

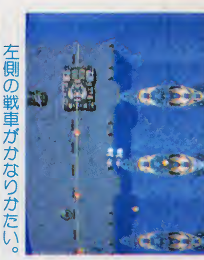
なかなか爽快だよこれ！

ボムで弾を消すことができるので一気に撃ち込むことも可能である。

MISSION3をクリアすると、ボーナスをもらえます。

アイレムでは2人同時のシューティングっていうのはとても珍しいので、2人でプレイするのがいいかもよ。

（ずるずる）



左側の戦車がかなりかたい。



沈まないのが不思議。材料はなんだ?



2人でボム使用！突っ込め！







クリアボーナスだ！さあ次のステージへ。



最強だぜ！ここまできて死ねるか！

ダイナマイトリーグ

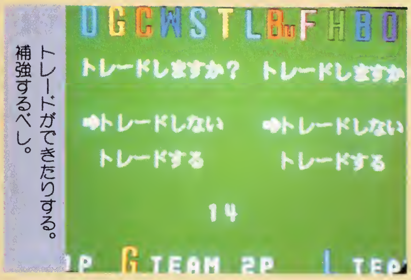
まず、選手名がライバルだね！

新鮮ニューゲーム一番

どちらかというと、打者中心のゲームだね。色々と小技が使えるから、展開として面白い。



まずはチーム選びから。



トレードができたりする。補強するべし。

プレイヤーが楽できる！

野球はもうくさるほど種類が出てる。ルールの変えようはないし、絵が極端に変わることもないから内容（特にやりやすさ）で勝負するということになるね。

このゲームの場合、推したいところがフルオート打球追尾機能。高ーいフライが上がってポロポロとエラーをするなんてことがないんだ。楽でしょ！追尾もしてくれるから、とーんでもない方向へ捕りにいってしまうこともない。プレイヤーサイドからするとめちゃいい機能だね。

けど打者が強いから、あまり意味ないかもしれない。

操作方法などについて

スポーツゲームの要はやはり操作にある。うまい人のを見てるとよくわかるよね。

8方向レバーに、A、B2ボタン。1人または2人プレイである。

攻撃時からいきましょう。

バッターですが、スイングはAボタン、バントはAボタンを短く、バスターはバント状態からAボタンをたたく。

バッターボックス内ではレバーで左右に（スイング中は動かない）。

アッパースイングはレバーを下に入れながら。ダウンスイングは上に入れながら打つ。

引っ張りや流し打ちは、レバーを左、右に入れて打つ。

ランナーですが、進塁の時は進みたい塁にレバーを入れ、Bボタン。帰塁の時はその逆でAボタンで。A、Bボタンを両方押すとすべてのランナーが一斉に戻る。

リードは、ピッチャーがモーションに入る前に取る（3段階までです）。盗塁は、モーションに入った後、進塁操作をすると敢行するぞ。

守備時にいきましょう。

プレート上の移動はレバーの左右のみで立つ位置を決定。

投球に入る場合は、Aボタンで。その時レバーが上に入っていれば速球、下ならスローボール（または落ちる球）になる。

投球コースの決定は、ボールが手から離れる瞬間にレバーを左右に入れることで使い分けることができる。変化球については、移動中のボールを左右にレバーを入れることで変化させることができる。

けん制球は、投球前にレバーを投げる方向に入れ、Bボタンを押すとできる。

野手の操作ですが、Aボタンで送球、Bボタンで塁指定の所へ移動を行う。

それから、打球が野手のそばを通るとき、その方向にレバーを入れBボタンを押すと、ファインプレイをすることができるぞ。

タイムは1Pボタンで。

タイム中にAボタンを押せば交代モードに。Bボタンでキャンセルできる。

特殊ルールについて

ウラの攻撃が終わったときに10点以上の点差があった際、コールドゲームになる。延長は最大12回までである。

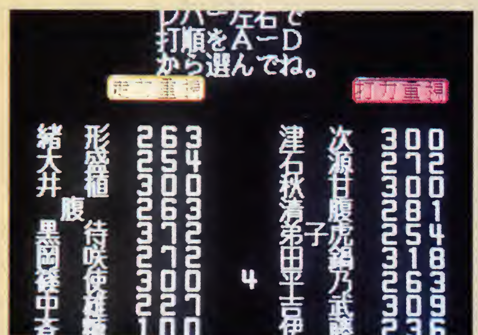
まあゲームだからコールドになってしまうのはしょうがないけどね。

とにかく慣れると、守るよりも打つほうが面白い。2ケタの点数の戦いはザラでは…。

（ずるずる）



プッシュスタートボタン！



選手の性質でゲームも変わるからなあ。



選手交代で妙な名前を読もう！



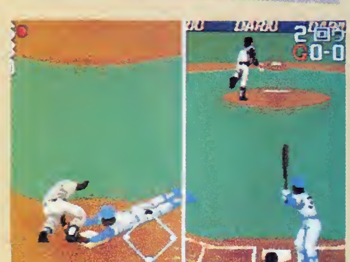
よーし、ホームラン。ぬいぐるみがいるぞ！



シリーズその2。誰なんだか。



さて読めるかなシリーズその1。



そーれ！ちっ、セーフか。



CAPCOM
CPシステム 第10弾
CPシステムが、
またまた
新境地をひらいた。
Chiki Chiki BOYS
TM
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED
コミカルタッチの わいわいアクション
マメママン
このフンゾリかえってるのがマメママン。親方にあたるマメママン親分は無数のマメをまき散らしたり、体あたりで攻撃してくる。
マメママン親分
タイフーンキッド
背負った袋から出す強風が武器。
風
●やられると、スグあやまっちゃう。カッワイ〜。
チビキュラ
●チビキュラの親分が、キュラキュラ。逆さの姿勢のまま、攻撃してくる。
●マントをひらくとパンツ姿がまる見え。カッコワル〜イ。
Panasonic Championship '90
F3
開幕戦優勝
カプコンレーシングチーム参戦!
■全日本F3選手権(全10戦)
第5戦 7/7-8 '90ハイランドPanasonic F3 Championshipレース 西仙台
第6戦 7/28-29 SUGO F3000選手権レース大会 菅 生
第7戦 8/18-19 レース・ド・ニッポン 筑 波
第8戦 9/22-23 鈴鹿グレート20ドライバーズレース 鈴 鹿
第9戦 10/13-14 レースオブフォーミュラジャパン 西日本
第10戦 11/16-18 スーパーファイナルラウンドIN SUZUKA 鈴 鹿
株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1－4－12 カプコンビル
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F

ゲーメスト
Aug. 1990
8
No.48
平成2年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻第8号通巻48号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社 新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円（本体485円）送料66円

雑誌03659-8　Printed in Japan